





大众软件

4

2015年4月

读 我 懂 你 ， 悦 享 应 用 娱 乐 未 来

特别策划

进入新时代——4G实用知识纵横谈

专题企划 漫谈国产单机游戏的黄金时代（下）

新品初评 戴尔XPS 13笔记本电脑 墨仓式L455智能无线一体机 尼康AW130s数码相机 佳能LEGRIA HF R606摄像机

前线地带 猎魔人3 魔能2 国土防线：革命

评游析道 奥里与黑暗森林 家园：重制合集 勇者斗恶龙：英雄集结 我的战争

龙门茶社 关于“章节式”售卖游戏



国内统一刊号 CN45-1304/TP

2015年4月 总第477期
本期目录



P18
归来之路

随着天气逐渐变暖，我们身上的衣物越来越薄，口袋也越来越浅，其中手机被窃或滑落、遗失的可能性也在增加，在手机丢失高峰即将来临之前，让我们未雨绸缪，先了解一下手机丢失后需要采取的措施，以及如何挽回数据、减少或避免经济损失的方法。



P50
一起玩过的日子
漫谈国产单机游戏的黄金时代（下）

回首国产单机游戏兴盛的年代，我们不仅仅有X剑，还有《大唐诗录》《富甲天下》《金庸群侠传》《黑暗天使》等，它们的制作初衷都是为了打出一片新天地。现如今主流的国产单机游戏是否还具备创新的实力？今后的厂商是否还能具备“古剑2”那样的勇气？



告别百度云OS

P30

论百度云OS的倒下

百度云OS，在BAT的巨大背景和这样漂亮的数据之下，却毫无征兆的突然倒下。令人唏嘘的同时，也不得不让人深思，对于移动互联网来说，每一个竞争者正在经历的，是希望之春，也是失望之冬。



奥里与黑暗森林

在一个游戏市场被公式化的年货型3A大作统治的今天，我们需要这样拥有独特灵魂的作品，它并未屈从于休闲化碎片化的潮流，回归了平台动作游戏挑战、尝试与成就的本源，新生的Moon Studios这支甚至不在一起办公的多国部队，则用《奥里与黑暗森林》为全球的动作游戏玩家献上了一首震撼人心的开场曲。

超越经典
戴尔XPS 13笔记本电脑

■魔之左手

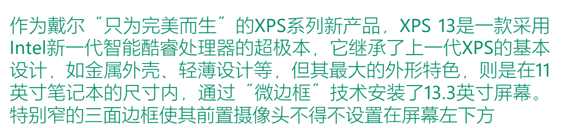


炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆戴尔（Dell）◆已上市◆6999元起（样品12999元）◆附件：电源适配器、说明书、质保证书等◆推荐：追求便携、美观和性价比的办公用户、学生用户◆咨询电话：800-858-0619（咨询电话）◆相似产品：MacBook Air、新一代超极本等

从目前的发展趋势来看，11英寸笔记本电脑正处在一个非常尴尬的位置，是被平板电脑冲击最大的机型，微软的Surface Pro 3和苹果最新的MacBook、三星930等产品，都开始尝试新的尺寸——12英寸，后两者甚至在体型上比11.6英寸的MacBook Air更加轻薄，不过却采用了性能较低的酷睿M处理器，难以与平板电脑的体验拉开距离。那么是否能让更符合日常应用需求的13英寸屏幕笔记本更加轻薄，直接替代11英寸笔记本，并且阻止向商务领域渗透的平板电脑呢？戴尔的XPS 13也许会给我们答案。





作为戴尔“只为完美而生”的XPS系列新产品，XPS 13是一款采用Intel新一代智能酷睿处理器的超极本，它继承了上一代XPS的基本设计，如金属外壳、轻薄设计等，但其最大的外形特色，则是在11英寸笔记本的尺寸内，通过“微边框”技术安装了13.3英寸屏幕。特别窄的三面边框使其前置摄像头不得不设置在屏幕左下方





XPS 13与上一代的超极本XPS 14设计风格接近，厚度基本相同，但长宽差距却远超过一般13英寸和14笔记本。XPS 13的转轴设计不仅节省空间，也避免了XPS 14转轴凸出的问题





XPS 13的电源轻巧，椭圆柱外形和前端夹线器方便绕线和固定，易于整理，提高了便携性，接口端的灯光则便于用户在较黑暗的环境中连接电源，或者提示笔记本位置

戴尔XPS 13样品主要配置	
处理器	英特尔酷睿i7-5500U@2.4GHz（最高睿频3.0 GHz，可选i5-5200U）
内存	8GB DDR3 1600（可选4GB）
硬盘	256GB固态硬盘（可选128GB）
显卡	英特尔核芯显卡HD5500
显示屏	13.3英寸10点触控，3200×1800（可选1920×1080非触控屏）
摄像头	720p前置摄像头
光驱	无
背板接口	USB 3.0×2（含一个关机充电接口），mini DP、耳麦接口、多合一读卡器等
无线连接	802.11n、蓝牙4.0
操控	全尺寸键盘（可选背光）+多点触控板
操作系统	Windows 8.1中文版
尺寸	604mm×200mm×9～15mm
重量	1.26kg，旅行重量1.52Kg（含电源、充电线。非触控版1.18Kg/1.44Kg）

在长时间高强度测试后，XPS 13仍没有明显的风扇噪声，且外壳只是较温手，完全可长时间置于膝上使用。在视频播放测试中，它以75%亮度和音量播放720P影片，连续播放时间可达7个半小时（保留10%电量），而且它由Waves MaxxAudio Pro进行专业调音的扬声器声音很大，75%的音量足可提供较震撼的电影播放效果。

从测试可以看出，尽管采

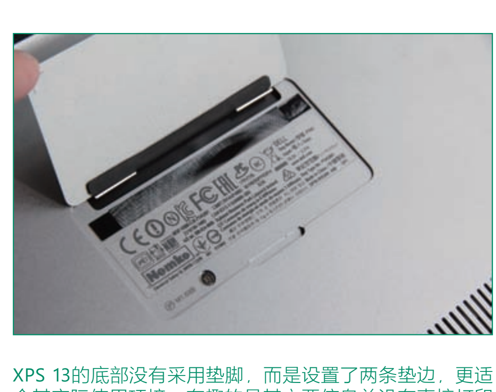
性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	2791
	CREATIVE	3589
	WORK	3562
3DMark 11	Performance	P1249
3DMark	Sky Diver	2804
CINEBENCH R15	OpenGL	30.37fps
	CPU	294cb
天堂4.0	1280×720，中等画质，关闭曲面细分	49.4fps
怪物猎人OL	1280×720，关闭抗锯齿	2145
最终幻想14	1280×720，膝上型标准设置	29.958fps
生化危机6	1280×720，中等画质	1980
古墓丽影9	1280×720，普通画质	27.3fps
MediaCoder （Intel GPU加速）	转码速率	14.7×
	压缩比例	1.19：1
Fritz Chess Benchmark	4线程	5831千步/秒



XPS 13侧面略呈楔形，前端最薄处为9mm，其右侧耳麦接口旁还带有电量测试按键和指示灯，可以随时查看内部电量



XPS 13采用黑色背光键盘，开启或关闭背光时的识别效果都都比XPS 14的银色键盘更好，尽管键程较短但手感不错。其一体式触控板比XPS 14要光滑灵敏得多，手感更类似MacBook，更适合多指触控，操控也更加灵敏，且整个触控板都带有点击回馈。键盘面其他部分为碳纤维材质，均覆盖有带花纹的肤质涂层



XPS 13的底部没有采用垫脚，而是设置了两条垫边，更适合其实际使用环境，有趣的是其主要信息并没有直接打印在底部，而是位于标着XPS Logo的盖片下

用了低功耗处理器，但XPS13的办公和日常应用性能还是很强大的，内置核芯显卡的性能基本达到了上一代锐炬甚至锐炬Pro的水平，在1280×720分辨率和中等画质下，可以流畅运行较新的DX 11游戏，主流3D网游更不在话下，而这一分辨率在13.3英寸的显示面积下，已经相当清晰和精致。

相比采用上一代最高端低功耗处理器的前辈，XPS 13的PCMark等基本办公、日常应用测试成绩接近，但高端运算和图形处理能力有了巨大进步，例如XPS 14（处理器为酷睿i7-4500U）的Fritz Chess结果为5101千步/秒，3DMark 11得分更只有P905，只能在较低设置和基本分辨率下玩一些较老的游戏。

总结：从体型、配置、性能等方面综合看，戴尔XPS 13是一款非常出色的超极本，如果再考虑到性价比，甚至可以认为是目前第一款超越MacBook Air的产品，是中高端办公用户的首选产品。虽然目前有一些厚度更薄、重量更轻的12英寸产品，但它们的长宽尺寸却并不比XPS 13更小巧，而且采用酷睿M处理器，性能远不如酷睿i5/i7，同时价格却要比XPS 13更高，只适合特别注重轻薄而无需考虑性能的用户。P

全能选手
墨仓式L455智能无线一体机

■ 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆爱普生（EPSON）◆已上市◆1488元
◆附件：电源线、USB连线、说明书等
◆推荐：SOHO用户、家庭办公用户、半专业影像用户
◆咨询电话：400-810-9977（服务热线）
◆相似产品：爱普生L358、佳能MG7580等

打印复印一体机无疑是小型办公室和家庭用户的最佳选择，随着性能的提升，新的一体机甚至有取代一些半专业扫描仪、专用复印机等设备的能力。无线网络的引入，则让这些办公外设使用更方便甚至更有趣。作为扫描、打印等方面的传统强势厂商，爱普生L455还进一步结合了低成本打印的墨仓设计，成为新一代一体机的典型代表。



L455外形方正规整，所有的纸托在移动时都能收回机身。其侧面的墨仓非常显眼，正面操控面板配有小型液晶屏，另外还带有SD读卡器，在用USB线连接电脑时，此SD读卡器亦可同时被电脑识别和读取，用来传输数据



在液晶屏的辅助下，L455的功能更丰富，例如可以预览并选择打印SD卡中的图像，可以输入密码连接WiFi而不是完全依靠WPS等。其操控键并不比类似产品更多，甚至还有所简化，日常操作如复印、打印等还是很方便的，只是在输入WiFi密码时有些麻烦



L455的墨仓挂在侧面，用软管与内部打印头连接，墨仓的容量远大于常见墨盒，平均一天打印10页的话，附赠墨水即可保证一年的打印量。它采用4色墨仓，分别注墨，配套墨水的性价比也更高，黑白打印费用可低至每页1分半，彩色打印费用则为每页4分3







L455支持A4幅面扫描/复印，支持25%～400%缩放复印和自适应大小复印等功能，扫描光学分辨率1200dpi，支持去网纹等常见扫描功能

在实际测试中打印类似本页的PDF，这款产品的准备时间为12秒，默认模式下多页打印速度为25～27秒/页，快速模式则可达15秒/页；灰度模式打印速度只是略微提升到24秒/页；快速模式下的打印精度仍很出色，不过色彩较淡。它打印6英寸照片的速度为1分52秒/页，A4幅面则需3分钟/页。无论是用电脑连接还是使用SD卡、无线连接





通过外部WiFi或内置热点，L455既可作为标准网络打印机，也可以连接智能移动设备，通过Epson iPrint、AirPrint等App进行打印和扫描（左图），甚至可通过邮箱进行远程打印，特别适合远程办公。在连接打印机后，能够用移动设备直接进行打印机管理与维护（右图），当然也可以和爱普生的手机快乐印配合进行各种趣味打印

打印时，速度都基本相同。

在默认模式下，其彩色和黑白复印扫描时间为17秒，打印速度为30秒/页，身份证复印则只需8秒扫描，打印速度达到10秒/张。默认模式下扫描本刊大小的介质所需时间为56秒。

总结： 爱普生L455是一款功能全面，性能出色的一体机，而且墨仓供墨方式使其打印成本大幅降低，无线网络、液晶屏、SD读卡等配置则让其使用更方便，也更有趣，对用户与使用环境的适应性更强。对需要传真功能的高端办公用户或对照片打印要求更高的专业影像用户来说，爱普生还提供了L558和L850两款更有针对性的一体机产品。P

敢下五洋捉鳖

尼康AW130s数码相机

■ 魔之左手



随着国人收入的提升，旅游已经成为很多人业余最大的爱好，而且旅游热点也从城市逐渐转向了更能让人放松身心的大自然，更有很多国际旅游胜地为内地旅客提供了便利，让我们能够获得更丰富的旅游体验。在最时尚的旅游规划中，滑雪、攀登和潜水无疑是排名靠前的选择，在这些旅游计划中有一个比较让人苦恼的问题，那就是对摄影器材有特殊的要求，这正是尼康AW130s等三防相机发挥的场合。



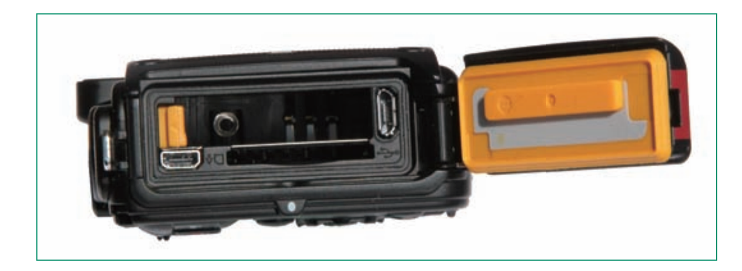


尼康AW130s外形设计与常见的尼康轻便型数码相机类似，采用3英寸92万像素屏幕，5向操控键，带有独立的录像按键。但刻意加强的手柄、增大的按键、加深的纹路、多处粗壮的螺丝，以及独特的迷彩色型号，都说明它有着不一样的特色





AW130s顶部和快门键都有明显的防滑纹路，即使在寒区或水下佩戴手套也能够牢固握持（上图），如果不慎失手，加强的结构也可承受约2.1m高度的跌落。机身右侧场景和无线分享独立按键让这些功能使用也更方便（左图）

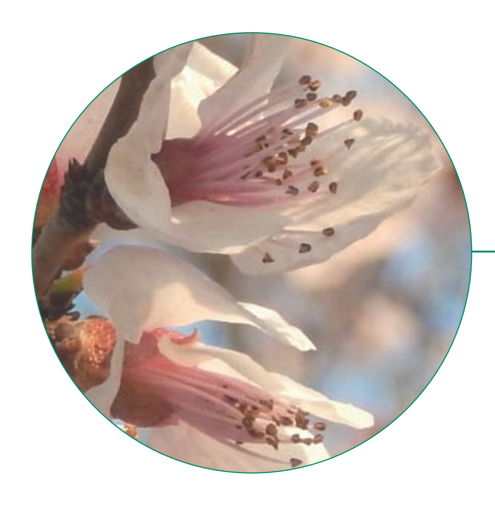




右侧带有锁定装置的仓门下是所有的接口，包括HDMI、USB，充电接口，以及SD卡和电池插槽。舱门周围的橡胶和我们常见的密封材料不同，不仅严密，而且非常坚硬，这样才能对抗水下30米处的压力，保证不会漏水，保护内部接口



AW130s支持全高清录像和减震功能，内置3.6GB内存，可存储500张最高品质的照片，并且支持简单的后期趣味处理。另外它也可通过NFC和自带WiFi热点快速连接智能设备，将照片传输到手机、平板等设备上进行处理和共享





AW130s采用24mm～120mm焦距5倍光学变焦镜头，光圈f/2.8～4.9。配备1605万有效像素1/2.3英寸CMOS传感器，有多种场景模式和自动拍照模式，多种对焦模式，支持微距模式。其照片色彩丰富，细节精确，特别是在进行微距（上图为右图局部全大尺寸）、夜景和长焦拍摄（下图）时，效果明显比高端手机更出色，这些能力也很符合深潜拍摄的需求



在实际测试中，尼康AW130s的启动只有1秒左右，基本可做到随开随拍，标配电池可拍摄300张以上的照片。在简单的浸水和跌落试验中，一般的水池和拍摄高度都不会对其造成任何影响，当然要进行深潜的话，最好更仔细的检查舱盖，并使用随机附带的小刷子清扫密封环上的灰尘。

总结：尼康AW130s是一款特别适合高端时尚旅游路线的拍照设备，可以让用户方便地拍摄水下、冰雪等很多更个性化的作品。

留住最宝贵的时光

佳能LEGRIA HF R606摄像机

■ 青岚



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆佳能（Canon）◆已上市◆2799元
◆附件：电源线、数据连线、电池、驱动光盘、说明书等◆推荐：家庭娱乐用户，新晋父母◆咨询电话：400-622-2666（热线电话）
◆相似产品：佳能LEGRIA HF R66等

对家庭用户来说，影像拍摄的常见目标之一就是孩子，在孩子成长过程中拍摄的视频，同样也是家庭中最值得珍藏的影像。不过对普通用户而言，怎样更好地拍摄孩子，对这些视频进行个性化的处理，都不是简单的任务，佳能最新的LEGRIA HF R606摄像机就是为了解决这些用户的苦恼而来。



R606外形圆润可爱，是近期佳能家用摄像机的典型设计。它采用3英寸23万像素触控液晶屏，可进行90°开启和180°旋转，主要设置功能均使用触控操作，左侧液晶屏下方为主要影音和数据、存储（SD卡）接口，仅有开关和回放两个物理按键



R606的使用非常简单，翻开液晶屏即自动开机，拍摄时主要需要使用右侧拍摄键和顶部变焦拨杆，充电接口也位于右侧后方





R606的婴儿模式是它最大的特色，会开启3秒预录制，能够录取按动拍摄键之前3秒的视频，以免错过孩子生长过程中的惊喜瞬间。婴儿模式拍到的视频也需要在这一模式下才能回放，回放中可进行简单的个性化编辑，如添加相框、装饰等，并且可以建立专属相册，添加各种成长数据（上图）



R606采用207万有效像素传感器，采用DIGIC DV 4影像处理平台，支持1080/50P全高清视频拍摄。其光学变焦达到32倍，在强大的防抖和对焦功能下，在最长焦端（上图）和变焦拍摄时也可以做到快速对焦和图像稳定

R606使用方便，功能也非常丰富，它提供了智能场景识别功能、有7种电影效果滤镜、支持2/4/8秒视频快照功能。另外其高端版产品R66还支持WiFi无线连接、NFC快速配对，可作为网络监控摄像头，并且带有便于使用的8GB内置存储空间。

总结： R606是一款非常适合家庭使用的摄像机，操作简单、功能足够，而且让用户无需学习视频处理软件，就可以通过摄像机内置功能进行简单的美化处理，让宝贵的记忆，特别是与孩子相关的记忆变得更加温馨。

应用聚焦 PRACTICAL



P11 进入新时代——4G实用知识纵横谈

4G时代已经迎面而来，但对于多数读者和用户来说，4G仍是陌生的，在投身4G浪潮前，多了解一些4G的知识，大有裨益。



P18 归来之路——手机寻回止损指南

随着天气逐渐变暖，手机丢失高峰即将来临，在此之前让我们未雨绸缪，先了解一下手机丢失后需要采取的措施，以及如何挽回数据、减少或避免经济损失的方法。



P26 从科幻走到现实——透视人工智能

机器人通过了图灵测试，苹果、微软、谷歌等业界巨头纷纷在移动端推出个人智能助理，曾经被认为只有在科幻作品中才会出现的人工智能，是否已经真正出现在我们的生活中了呢?

进入新时代
4G实用知识纵横谈



文 | 土八哥
Cherry

前言：FDD牌照的下发不仅在技术上与广大海外市场实现了接轨，而且让国内4G市场的竞争变得更加激烈，4G网络覆盖更加全面，资费则有望大幅降低，消费者的期盼自然也水涨船高。虽然近几年来，4G的各种炒作甚嚣尘上，但对于多数读者和用户来说，4G仍是陌生的，在投身4G浪潮前，多了解一些4G的知识，大有裨益。

主流4G标准的发展

与3G时代一样，在4G（第四代移动电话行动通信标准）制定过程中，虽然各方面进行了不断的努力，但还是未能完全统一，目前4G主要包括TD-LTE和FDD-LTE两种制式，它们都基于LTE（Long Term Evolution，长期演进）技术，而LTE是基于OFDMA（正交频分多址）技术，OFDMA技术被认为是非常适合宽带无线网络。LTE包括采用成对频谱和非成对频谱的FDD和TDD两种模式，实际上是第四代通信技术（4G）的一种过渡版本，俗称3.9G，真正符合国际电信联盟第四代标准的是LTE Advanced和WirelessMAN-Advanced技术，它们目前也在逐渐获得一些运营商的支持。

LTE-TDD也就是TD-LTE（**图1**），全称Time Division Duplexing，中文为时分双工；FDD全称Frequency Division Duplexing，中文为频分双工。当然对于绝大多数国内用户和读者来说，都不用去硬记它们的英文详意，只需明白它们的简称代表了4G的两种主要技术即可。

话说TDD

LTE-TDD由上海贝尔、诺基亚西门子通信、大唐电信、华为技术、中兴通讯、中国移动、高通、ST-Ericsson等业者共同开发，模式上与FDD相似度高达90%，两者都采用了MIMO（多发多收）天线技术，并且也都能支持1.4MHz、3MHz、5MHz、10MHz、15MHz和20MHz信号带宽，支持对已使用频率资源的重复利用。

从技术特点上来看，TDD时分双工技术的接收和传送在同一频率信道的不同时隙，用时间差来分离接收和传送信道，可充分让对称业务（打电话、视频聊天等上下行数据量差不多的业务）和不对称业务（浏览网页、下载、在线游戏等下行远高于上行速率的业务）更充分的利用无线频谱。它不需要成对的频率，能更好地利用各种频率资源。TDD基站的接收和发送可以共用一些电子设备，所以设备成本一般比同类FDD系统低。TDD理论下行速率可达100Mbps（**图2**）。

曾经很多人误认为TD-LTE延续自TD-SCDMA，实际上两者并没有传承关系。TD-LTE是TDD版本的LTE的技术，TD-SCDMA是CDMA（码分多址）技术，两者从编解码、帧格式到网络架构，都不一样，唯一类似的大概就是名称中的“TD”两个字母而已。



■图1：中移动是TD-LTE的最大承运商



■图2：4G可轻松实现移动视频交互

了解FDD

与TDD-LTE不同，FDD的频分双工是采用两个独立的信道分别进行向下传送和向上传送信息。为了防止邻近的发射机和接收机之间产生相互干扰，在两个信道之间存在一个保护频段。所以FDD操作时需要两个独立的信道（频段），一个信道用来从基站向终端用户传送信息（下行频段），另一个信道用来从终端用户向基站发送信息（上行频段）。它采用包交换等技术，可突破前代通信技术发展的瓶颈，实现高速数据业务，FDD理论下行速率可达150Mbps，并可提高频谱利用率，增加系统容量。

正因为TDD和FDD都是LTE的分支技术，“双胞胎”LTE-TDD与LTE-FDD标准的重合度很高，差别不大。当然，它们也各有优缺点（**图3**）。TDD因为上下行在同一频段上，所以可以更好利用频谱资源，更易于布置，但TDD也存在覆盖半径小（由于上下行时间间隔的缘故，基站覆盖半径明显小于FDD基站，边缘的用户信号到达基站时可能会不能同步）、发射功率要求更大（如果TDD要发送和FDD同样多的数据，由于发射时间只有FDD的大约一半，这要求TDD的发送功率要更大才行）、更易受干扰、速率受限等问题。而FDD因为上下行在不同频段同时进行，各行其是，所以数据传输能力更强（当然也对频谱资源的要求更高）。该方式在支持对称业务时，能充分利用上下行的频谱，但在非对称的分组交换工作时，频谱利用率则大大降低。

根据全球移动供应商协会的数据，2014年底，全球LTE用户总量已增长至4亿，目前共有174个国家/地区的611家运营商正在向LTE网络投资，其中包括566个运营商的网络部署承诺。2014年，世界各地的电信运营商共推出了96个LTE网络，使得投入商业运营的LTE网络总数达到360个。在投入商业运营的360个LTE网络中，FDD（频分双工）网络占312个，TDD（时分双工）模式占31个，其余17个采用FDD和TDD混合模式。从全球4G技术的发展现状来看，FDD更受各国运营商的欢迎，其普及度更好，FDD和TDD混合模式则成为大型运营商关注的新的发展趋势（**图4**）。

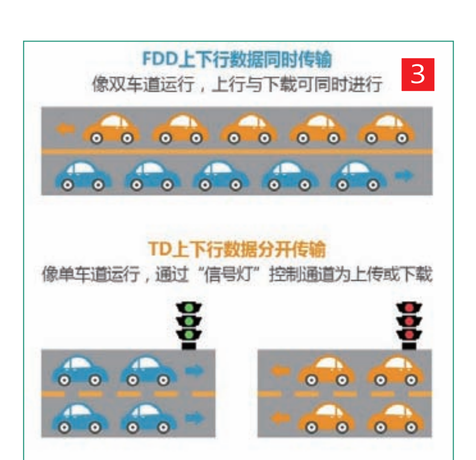
值得关注的LTE-A

说到混合模式，我们就不得不提LTE-Advanced。2014年LTE-Advanced网络也获得了巨大发展：共有31个国家/地区的49家运营商已推出采用该技术的网络，而且目前已有近30%的LTE运营商正向LTE-A投资。什么是LTE-Advanced呢？

LTE-Advanced简称LTE-A（**图5**），LTE和其衍生的TD-LTE在商业上一般被宣传为4G，不过3GPP家族中唯一受国际电信联盟认可的4G标准，是LTE的升级版（另一4G标准是IEEE家族的WirelessMAN-Advanced，Winmax的后续演进）。

LTE-A采用了载波聚合（Carrier Aggregation）、上/下行多天线增强（Enhanced UL/DL MIMO）、多点协作传输（Coordinated Multi-point Tx&Rx）、中继（Relay）、异构网干扰协调增强等关键技术，能大大提高无线通信系统的峰值数据速率、峰值频谱效率、小区平均谱效率以及小区边界用户性能，同时也能提高整个网络的组网效率，这使得LTE-A系统成为当前4G技术发展的主流。

与LTE系统相比，LTE-A系统需要在中继节点、先进的天线技术以及载波汇聚技术，上下行控制信道设计、功率控制、TDD特定场景等多方面做相应的改变以支持频谱聚合的功能。LTE载波聚合是其中一项重要的新技术（**图6**），具备在频段内及跨频段整合无线信道的基本特性，它就像“黏合剂”，可以帮助运营商把各个零碎的频段“粘”在一起，让大家手机上网路更宽，速度更快，用以提升用户的数据传输速率，并减少延迟。虽然目前的LTE移动终端能够支持多个LTE射频信道，但每次只能通过一个信道进行下





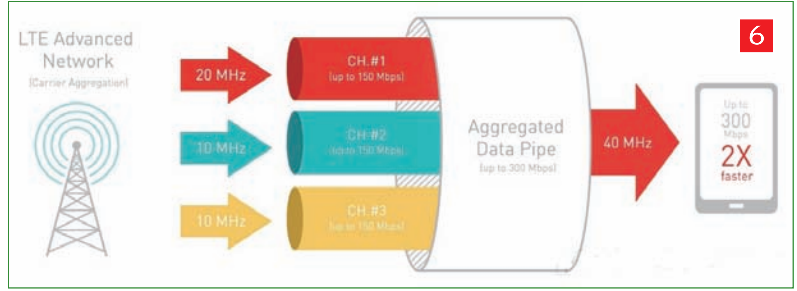
■图3：FDD和TDD原理示意图，FDD对称传输能力更强，TDD则能更充分利用频谱宽度

■图4：FDD和TDD混合模式正受到运营商关注

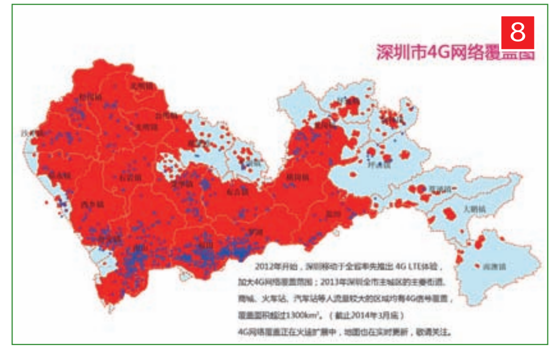
■图5：LTE-A不是用来替代LTE的，而是LTE的进一步平滑演进、革新、补充及完善

■图6：LTE载波聚合技术











■图7：一些手机中的载波聚合选项，可获得更高的速度（需要基站支持）

■图8：从图中可以看出重点城市4G基站建设的密度与覆盖率度

■图9：双4G成为联通的宣传亮点

载，而LTE载波聚合可以实现同时在两个或多个LTE射频信道上的下载，有助于充分利用芯片组的额定LTE数据速率组（图7）。

LTE-A的带宽可达100MHz，峰值速率可达下行1Gbps，上行500Mbps。2013年6月韩国运营商SK电讯宣布推出全球首个消费级LTE-A网络，该公司LTE-A理论最高下载速率可以达到150Mbps，最高上传速率可以达到37.5Mbps，韩国消费者无需增加任何费用就能享受到这种服务。2014年12月，华为、英国运营商EE与高通共同完成基于LTE CAT9终端的三载波聚合测试，下行速率高达410Mbps，本次测试基于华为的无线设备及解决方案，EE LTE-A“4G+”无线网络，以及搭载高通LTE-A骁龙810处理器的终端。而华为超宽带五载波远端射频单元（RRU）更是可以利用全部100MHz的带宽，最高可以提供理论1.2Gb/s的下载速度，在此前在日本的测试中更是实现了500Mbps的平均下载速率。

TD-LTE的升级版相应叫做TD-LTE Advanced。2013年，中国TD-LTE工作组开始启动TD-LTE Advanced技术试验工作。在2015年将继续推动包括芯片、LTE-Hi、Nanocell、中继、3D MIMO、有源天线、LTE MBMS、IPv6等在内的LTE-Advanced研发、试验和产业化工作。对各种LTE-A技术的研发、支持与投入，将让现有4G应用不断被完善，将对未来4G应用产生深远的影响。中国移动总裁李跃已表示，“2015年中国移动要大力推动LTE-A载波聚合技术使用，让移动系统和终端都能支持载波聚合技术。”

国内4G技术现状

随着FDD牌照的正式发放，国内三大运营商的标准、频段的划分，让用户对三大运营商的4G网络现状、手机供货能力等情况更为关注。

三大运营商的4G网络现状

2013年12月4日，工信部向中国移动、中国电信、中国联通颁发TD-LTE制式的4G牌照，标示着中国迈入4G时代。

中国移动的TD-LTE试验网络已经运营多年，所以从获得TDD牌照到北京等城市开始商业运营仅用了一天时间，创造了全球通信业的最快记录。在2014年，中移动迅速对TD-LTE制式的4G网络进行了全面布局，截止2014年底，中国移动的4G基站就达到70万个，覆盖了超过300个城市，县级以上基本都已覆盖。在这一年中，中国移动的4G网络部署相当于3G时代6年的规模，相当于2G时代20年的规模。70万个基站的建设数量占全球4G基站数量的40%，占全球TDD 4G基站的80%。中国移动4G网络已经成为全球规模最大、覆盖最广的4G网络（图8）。

中国移动在2015年将进一步进行深度室内外4G覆盖，增加农村地区的4G覆盖率，全面提升TD-LTE制式的网络质量，2015年其目标4G基站数超过100万个。

尽管中国移动的4G基站普及速度非常快，但在覆盖率全面超越3G基站之前，用户在移动使用时还是会偶尔切换至3G模式，此时其3G标准性能欠佳的问题可能会让用户非常困扰，这点对中国电信的4G用户的影响较小，对拥有最优秀3G标准的联通用户来说却基本不是问题。

中国电信、中国联通则是FDD技术的拥趸，虽然它们同时获批了TDD牌照，但对TDD的投入一直属于雷声大雨点小。2014年6月27日，工信部批准中国电信、中国联通分别在16个城市开展FDD-LTE和TD-LTE混合组网试验，8月28日混合组网试验范围扩大至40个城市，12月18日又增加到56个城市。2015年2月27日，工信部正式发放了FDD牌照，中国联通和中国电信将全面启用FDD和TDD双4G混合组网模式（图9），方便用户在国内国外都能很好的使用移动通信业务。在FDD牌照发放后，工信部允许联通和电信选择适合自己网络的手机芯片，对TD-LTE的支持也变成了可选项。

中国联通2014年包含3G在内的移动宽带基站数为56.5万个，2015年计划新建约35.9万个，2015年底移动宽带基站数将会达到约92.4万个。发展4G兼顾3G是今后相当长时间内中联通发展的主要策略，根据目标，2015年年底，中国联通所有的移动宽带网络将覆盖全国95%以上的人口。在主要城区、县城以及主要乡镇都会建设和覆盖联通4G网络。

中国电信披露，天翼4G网络建设在2014年年投入达400亿。天翼FDD及TDD双制式的4G网络的布局在国内极速展开，以上海为例，至2014年年底，上海电信4G基站建设超过4500个，4G室内分布系统达到2000套，基本实现上海城区4G信号90%全覆盖，而至2016年，上海电信将建成4G室外基站7000个，全市（含乡村）覆盖率达到98%以上。再以四川为例，自2014年在成都开展4G混合组网试点后，中国电信四川公司FDD 4G基站已覆盖所有市（州）、县及主要乡镇，已基本可全域为四川消费者提供FDD 4G业务。

三大运营商和两大4G标准的同时开动，意味着2015年国内4G的竞争将更激烈，消费者必然能从中获得更多好处。

频谱资源抢夺战

在高速发展的4G时代，频谱成为了稀缺资源。2013年工信部对TD-LTE试验频段进行了划分：中国移动1880～1900MHz、2320～2370MHz、2575～2635MHz，中国联通2300～2320MHz、2555～2575MHz，中国电信2370～2390MHz、2635～2655MHz。中国移动获得了130MHz频谱，包括D频段（2500～2690MHz）的60MHz频谱；中国电信和中国联通分别获得了40MHz TD-LTE频谱，其中用于室内覆盖的E频段各20MHz，D频段各20MHz。

工信部也给电信和联通两家运营商分配了FDD-LTE的试商用频谱。其中联通使用1755～1765MHz（上行） 1850～1860MHz（下行），电信使用1765～1780MHz（上行）1860～1875MHz（下行）。联通获得的FDD-LTE频谱是10MHz×2，电信获得是15MHz×2。而FDD-LTE要实现150Mbps的峰值速率，必需使用20MHz×2的对称频谱，所以相关专家认为，假如电信和联通仅仅使用这段频谱，那么电信理论上所能实现的峰值速率仅有112.5Mbps，联通理论上所能实现的峰值速率更是仅有75Mbps。

经过一番“暗战”，中联通通过清频的方式将原本用于GSM的1745～1755MHz、1840～1850MHz用作FDD-LTE的部署，故中国联通FDD-LTE实际使用1745～1765MHz和1840～1860MHz频谱。另外小灵通清频退网后工信部决定将1875～1880MHz这5MHz的频谱分配给中国电信（**图10**），解决了两家的燃眉之急。

在4G频谱资源异常紧缺，入不敷出的情况下，业界对700MHz频段（698～806MHz）的渴求也在急速增温。由于越高的载波，信号的传输损失越大，同功率下的传输距离越短，基站的覆盖面积当然也就越小，因此低频段更有利于建设LTE网络。

以往700MHz频段主要用于模拟广播电视（**图11**）信号传输，随着数字电视频谱压缩技术的发展，700MHz模拟电视频段将可以释放出约100MHz的频道资源。该频段处于低频段，具有信号覆盖广、穿透力强等特性，适合大范围网络覆盖，组网成本低，这让该频段成为国内三大运营商眼中的“4G红利”，该频段如何划分将对未来国内4G运营走势产生重大影响。

国内4G设备现状

就算运营商网络和用户手机卡都升级到了4G，没有4G手机也是白搭，所以广大消费者在选择4G网络和运营商时，也非常关注相应终端的发展。根据工信部信息通信研究院发布的消息，2014年国内手机市场出货量达4.52亿部，其中2G手机为6049.7万部，3G手机为2.2亿部，4G手机为1.71亿部，占比分别为13.5%、48.7%、37.8%，2G显然一是明日黄花，4G手机的出货量正快速逼近3G手机，随着4G产品的不断成熟，4G手机的出货量在2015年全面超越3G手机应该是意料之中。

从中国移动通过微博公布的情况来看，目前我国移动4G用户已突破1亿户，中国移动联合合作伙伴共推出移动917款4G手机（**图12**）。从手机终端的覆盖力度来看，中国移动遥遥领先于联通和电信。但随着以LTE载波聚合等为代表的技术不断发展，多模手机成为市场的主流趋势，高通已宣布将“全球







■图10：小灵通退市后，其原有频谱贡献给联通和电信4G

■图11：广播电视塔曾经是很多地方的地标性建筑，如今它们在我们生活中的存在感和重要性正在快速降低

■图12：移动版手机阵营兵强马壮

模”处理器扩展至骁龙各个层级，以支持运营商的五模十频、五模十三频甚至七模十三频的终端需求。从终端厂商角度，“LTE技术是全球的单一标准，它有TDD和FDD两个不同的双工模式，来适应不同的地区和市场的需求。TDD和FDD本质区别并不大，那么打造全球统一的产业链将非常容易。”FDD/TDD的同根同源，可以帮助厂商在一定程度上压缩研发、设计成本。

高通在多模多频技术上先声夺人，相应产品已经进入各级市场。2013年12月，高通便宣布推出集成了4G LTE“全球模”的高通骁龙410芯片组（**图13**），该芯片是高通首款支持64位处理技术的产品，与其他普通的芯片不同，骁龙410芯片支持TD-SCDMA、HSPA+（速度高达42Mbps），以及速度高达150Mbps的4G LTE，基本可以让采用该芯片的智能手机在全球范围内实现无缝连接，而不仅仅是将销售和用户限制在单一地区。而且骁龙410也并非是高端产品，而是面向中低端4G智能手机市场的产品，使得销量巨大的千元智能机能够支持4G“全球模”网络，给更广大消费者带来选择和使用上的便利。



图13：高通410的宣传展板



图14：高性价比的联发科芯片承载着“全球模”普及的希望


图15：电信网上营业厅的4G手机已有150款以上

除了占据先机的高通外，其他主流厂商也纷纷在这方面发力，联发科在2014年10月也发布了64位系统单芯片解决方案MT6735（**图14**），该芯片搭载四颗64位1.5GHz的ARM Cortex-A53处理器核心及Mali-T720图像处理器，最大特色之一就是支持4G LTE真正的“全球模（支持CDMA2000、TD-SCDMMA、FDD/TDD LTE）”。一向以高性价比著称的联发科进入这一领域，会进一步压缩非“全球模”4G手机的生存空间。

随着全频手机的流行，在3G时代和4G时代一直受制于机型数量的中国电信用户，有望摆脱选机限制，所谓“一入电信深似海，从此手机不好买”的说法将成为历史。

从终端价格来看，目前的4G手机价格已能和同档次3G手机持平，在本刊2015年第2期中，针对其中的低价“神器”，如联想乐檬K3（599元）、中兴小鲜A880（689元）、酷派大神F1Plus（699元）、中兴V5S双4G兼容版（699元）等都已经进行过介绍。一些超低端的四核4英寸4G手机的价格已低至2xx元，甚或199元。4G时代莅临，硬件已不是问题（**图15**）。

精选4G套餐

4G很诱人，但网上也流传着一个夸张的说法，就是“一晚忘关4G，房子就归运营商了”，这让很多消费者对4G是又爱又怕，事实真是如此吗？我们该如何选择适合于自身的4G资费和套餐呢？

中移动的4G套餐

→网上营业厅：www.10086.cn

作为全球最大的电信运营商，中国移动的用户数高达8亿，这一数字几乎相当于美国与欧盟的人口总和。而根据中国移动近期公布的数据，中移动4G用户已经突破1亿，从0到1亿用户的跨越只用了不到14个月的时间。中移动用户该如何选用4G呢？

为了吸引用户升级到4G网络，中移动采用了“老用户：不换号、不登记，快速换卡，畅想4G！”的策略，移动用户可以四种方式免费换4G卡：方式一，登录网厅在线预约换卡，USIM卡配送到家。方式二，携本人有效证件至已支持受理的营业厅完成办理。方式三，拨打“10086”预约换卡。方式四，已购买4G手机的用户，使用附赠的4G手机专用号卡，仅需4步自助换卡（**图16**）。

对于热门的4G，中移动推出了“和4G”活动，并有多种4G套餐可选（**图17**），如“4G飞享套餐”、“4G畅聊套

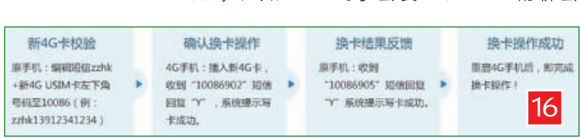


图16：方便的换卡步骤

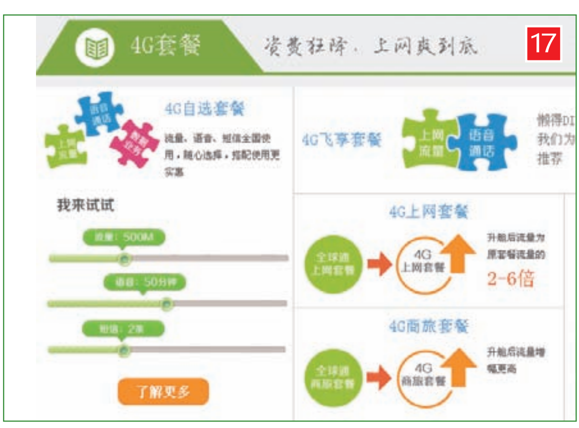


图17：中国移动各种4G套餐齐全



■图18：可自由搭配的4G自选套餐

餐”、“4G上网套餐”、“4G商旅套餐”等。以“4G飞享套餐”为例，它由4G自选套餐中上网流量和语音通话固定组合而成，本地套餐最低18元/月，没有免费通话时间赠送，主叫分钟数只适用于本地，不含漫游，本地被叫免费，国内漫游主叫0.6元/分钟，被叫0.4元/分钟，超出套餐后本地主叫0.19元/分钟，显然该套餐更适合于本地联系比较多的用户。全国套餐最低58元/月，含月国内数据流量500MB，国内主叫分钟数50分钟，全国被叫免费，送来电显示，显然全国套餐更适合于常在国内各处“漫游”的用户。对于电话较多的用户，还可重点关注“4G畅聊套餐”，同样以18元套餐为例，虽然它赠送的数据流畅从200M降为30M，但却赠送了120分钟的免费通话时长，更适合于电话需求较多的学生用户和工薪用户。

中国移动4G套餐的数据流量超出后，按0.29元/MB来计费，价格相当昂贵，所以在套餐内流量不足时，最好按需办理“流量加油包”“4G流量季包/半年包”等叠加上网流量，容量价格比都远高于按照流量计费。此外，中移动也推出有“4G自选套餐”，流量、通话分钟数、短彩信都可按需选择，自由搭配，价格在58～756元间（图18）。对于资深网民来说，“4G上网套餐”也可一试（**图18**）。

整体来看，中移动的4G流量资费偏贵，仍延续3G时代的资费，这样的流量显然难以满足用户对4G流量的需求，4G速度的提升，让用户眨眼间消耗掉几十MB流量成为可能。为保护用户利益，避免产生高额流量费，中移动4G流量资费采取500元15GB双封顶原则，其中500元和15GB均为套餐外费用和流量；且每月实行流量50GB封顶，当你的流量达到50G封顶值后，服务器将停止你的当月流量使用功能，次月恢复，所以也不必担心“一晚忘关4G，房子就归运营商了”。

中联通的4G套餐

→网厅直达：www.10010.com

联通4G支持“双4G双百兆”，老用户无需换号也可升级4G（**图19**）。为了推广4G，联通也推出了“4G全国套餐”、“4G组合套餐”、“4G校园套餐”、“全国版、本地版、共享版”等4G资费方案（**图20**）。全国版4G组合套餐是8元包100MB国内流量，而本地版4G组合套餐则可以8元包150MB省内流量，48元即可包1.5GB省内流量；全国版4G组合套餐是32元包200分钟国内通话，而本地版4G组合套餐则可以6元包60分钟本地长途通话时长，20元即可包200分钟本地长途通话时长，本地接听免费，来电显示免费。可基本满足4G用户的需求。

中国联通的4G组合套餐非常灵活，流量、语音、短信彩信都可以自行组合选择（**图21**），全国版的最低消费只有14元/月，可获得100MB流量（8元）和来电显示功能（6元），500MB流量最低仅需24元/月，232元即可获得11GB的全国流量包，超出后按0.2元/MB计费，显然比移动的流量包要划算一些。500MB流量组合200分钟语音通话的话加起来也只是32+24+6（来电显示费）＝62元/月，110元包月组合则有1GB流量500分钟通话和来电显示，508元套餐包3000分钟通话11GB流量600条短信，对于商务用户颇为适用。本地版套餐不仅价格更低，而且最低档还可以不选来电显示功能，因此最低消费仅有8元/月。

当然，对于学生用户来说，也可多多关注联通的“4G校园套餐”（**图22**），其资费低至16元，“4G校园16元套餐”包含60分钟免费通话时长和200MB流量，本地接听免费。套餐超出后市话0.15元/分钟，长话0.25元/分钟，流量0.3元/MB，还是比较实用的。

考虑到4G超快的速率，用户可能会一不小心就超流量的问题，联通也实行了“流量费用双封顶”政策（**图23**），“套餐外流量







■图19：联通用户转换为4G也很方便

■图20：联通亦有多种套餐方案可选

■图21：联通4G全国版组合套餐

产品名称	套餐月费(元)	套餐包含			套餐超出及其他业务			其他	赠送
		本地长市合一(分钟)	本地流量	接听免费范围	本地长市合一(元/分钟)	国内漫游主被叫(元/分钟)	国内流量(元/MB)		
4G校园36元套餐	36	60	1GB	北京本地接听免费	0.15	0.25	0.3	标准资费	来电显示、寒暑漫游功能
4G校园26元套餐	26	60	600MB						
4G校园16元套餐	16	60	200MB						

■图22：大学生一直是运营商重点关注的对象，4G时代联通也有对应的套餐



■图24：电信用户可以按需“搭积木”组成最适合自己的4G“自助餐”而非套餐



■图23：联通4G用户再也不用担心房子没了



■图25：4G版天翼套餐值得电信宽带用户关注

计费达到600元后，国内（不含台港澳）流量不再计费，直至15GB后系统自动关闭数据网络，次月自动打开。”从而避免出现万元天价上网账单的问题。当然，对于特别关心自己流量使用情况的读者，还可下载一个上网流量APP，以做到知己知彼，一些此类APP还可超流量就报警或自动断网。

中电信的4G套餐

→网厅直达：www.189.cn

为了守住老用户，中电信同样提供不换号升4G服务，持有3G/2G卡的中国电信老用户通过中国电信网上营业厅、社会渠道等途径申请获得4G自助换卡专用卡。用户获得专用卡后，可根据卡片背后的操作说明自助启用4G卡，并停用原3G/2G卡，同时手机号码、实名制信息和销售品订购关系均不变。

中电信也应运推出了多种4G套餐。例如乐享4G套餐，其169元套餐包括2GB的国内流量和700分钟的国内通话时间，国内接听免费，赠送来电显示和189邮箱，还可以参与存折计划享受优惠。4G积木套餐（**图24**）是由语音模块、流量模块及可选包组合而成的月后付费（即缴费模式为先使用，后缴费）套餐，其语音模块为套餐必须模板其中包括8个档位；流量模块也是套餐必选模块，包含8个档位；套餐中的可选包有短信包、闲时流量包等。

中电信4G“包子铺”提供各种季包、半年包、年包、短彩信包，学生用户和工薪用户可重点关注其中的49元套餐，这就是飞Young 4G纯流量云卡套餐，月功能费49元，包含2GB的省内流量，国内接听免费，并赠送来电显示和189邮箱。使用飞Young 4G纯流量云卡拨打电话、收发短信和彩信的资费标准为：拨打电话国内通话0.15元/分钟，国内短/彩信均为0.1元/条。相对来看还是比较实惠的。

对于正在使用电信宽带的用户，可重点关注“我的e家”和4G版天翼套餐（**图25**），以四川推出的4G版169元套餐为例，它包含全家多款天翼手机，共享2GB国内流量、15GB本地流量、700分钟国内通话、1300分钟省内通话时长，手机全国接听免费，套餐内成员本地互拨免费，同时免费赠送速率50Mbps的光纤宽带。

需要注意的是，尽管联通和电信都使用了更国际上更普及的FDD-LTE标准4G服务，但从前文可以看到，4G运营商是划分频段的，并非支持FDD-LTE就能在海外正常使用，例如AT&T使用的B17频段，频率为704MHz～716MHz和734MHz～746MHz，目前在内地市场上，除了iPhone之外，很少有支持这一频段的FDD-LTE手机。

5G网络已经走来

随着国内三大运营商全力杀入4G市场，2015年国内4G正式进入高速普及时代，但还难以做到“畅玩4G”，随便几个大流量应用就能让用户变成流量套餐“月光族”，大幅度降低流量资费，采用类似有线宽带一样的包月制才是4G真正进入移动互联网、全民狂欢时代的基石。

2015年3月，在巴塞罗那举行的世界移动通信大会（MWC）上，很多展台上硕大的“5G”字样，让人似乎听到了5G越来越近的脚步声。贝尔实验室认为，5G不会像4G这样出现TDD/FDD之分，它将根据不同网络需求来使用不同的频段，不同的通信标准、技术。5G网络速率将是4G的数十倍甚至上百倍，还将更好地解决网络拥塞情况，具备超高移动性。更智能的5G将为城市赋予“生命”，将让物物相联，数据连接无处不在……P

归来之路



文 | 懒虫皮皮

前言：随着天气逐渐变暖，我们身上的衣物越来越薄，口袋也越来越浅，其中手机被窃或滑落、遗失的可能性也在增加，在手机丢失高峰即将来临之前，让我们未雨绸缪，先了解一下手机丢失后需要采取的措施，以及如何挽回数据、减少或避免经济损失的方法。

自“大哥大”时代开始，便携就成为了手机最引以为傲的特性。随着时代的发展变迁，如今，XX克、仅X.X毫米厚、轻若无物、堪比刀锋……诸如此类宣传产品轻薄的关键词屡见不鲜。然而，手机变得更轻、更薄却使其成为继自行车和钱包之后，丢失率最高的个人物件。据报道，2013年每天有高达6000部手机在某安全软件中被标记为丢失，70%的参加调查者都有过丢失手机的经历。

在移动互联技术高速发展的今天，我们的手机一旦丢失，不仅意味着手机本身价值的损失，手机内的联系人、相册、文档等数据，以及手机所绑定的移动支付账号等更令失主心焦。

iPhone用户：丢机莫慌，手机仍和我们在一片“云”中

2010年11月，随着苹果iOS4.2的更新上线，基于iCloud前身mobile me服务中的Find my iPhone功能正式免费，作为业界首个基于位置服务的手机寻回功能，它的出现引起了业界的广泛关注。通过苹果Find my iPhone功能，我们可以根据自己手机的Apple ID，查询到当前自己的手机在地图上所处的大概位置，并在报警的过程中，可提供更多确切证据，极大的提升了手机寻回的可能。可以说，苹果Find my iPhone（图1）功能是今天手机防盗软件的雏形。

然而，在mobile me的时代，还没有苹果云服务的概念。而所谓“查找我的iPhone”，也仅限于对手机大概位置的跟踪，让我们知道丢失的手机位于哪个地区，但无法获取更多证据，或者帮助保护数据，更别提真正找回手机了。

四年半后的今天，iPhone用户已经可以通过苹果iCloud服务（图2）轻松获取关于丢失手机甚至盗用者的更多证据。但盗用者也会用刷机、换卡、修改账号等多重方式，进





■图1：在iCloud出现前，苹果就开发了寻回手机功能

■图2：iCloud服务远比mobile me更为强大，其中也包括了手机防盗止损功能







■图3：智能手机的信息价值可能远超手机本身
■图4：iCloud中也可查看电话通讯录
■图5：苹果设备通过硬件绑定身份信息

行手机的"洗白"，如何做好防范并最终挽回损失，便成了下面我们要探讨的内容。

寻回 联系人、短信、照片等相关资料

虽然iPhone本身价值较高，但是当手机丢失后，我们所最关心的不一定是手机本身，而是其中所存储的大量的联系人、短信、照片等重要资料（图3）。苹果iCloud的照片流、云存储等功能为这些信息的寻回提供了极为简单便捷的寻回方式。如果您的手机开通了iCloud服务，那么，只要进入iCloud的官网：http://www.icloud.com，输入本机所匹配的Apple ID与密码，即可看到或找回手机内信息、资料以及iCloud空间中的内容（图4）。

手机设备锁的及时锁定

既然最重要的数据我们已经找回来了，那么已经丢失的手机就随便我们折腾了。也许新机主受不了这些折腾，主动退还回来也未可知。说到对iOS设备的定位与寻回，便不得不提苹果的"激活锁"服务。

自iOS7开始，苹果为iOS加入了激活锁功能。用户通过登录自己的Apple ID和密码，把手机的机身硬件信息上传到苹果iCloud服务器进行捆绑登记，苹果移动设备通过iOS设备机身内部的硬盘存储器、码片与基带CPU三者与服务器交互，从而确定手机信息与Apple ID的绑定状态，进而判断是否是合法用户在使用这台设备（图5）。

用户不能正确输入设备的Apple ID与密码的话，是不具备对iOS设备管理权限的，非法用户一旦在有锁状态进行固件升级，将导致设备无法通过苹果服务器激活，而处于非激活状态是无法进行除紧急呼叫以外的任何操作的。

苹果在iCloud中为iOS设备提供了全面而完善的安全解决方案，只要我们仍然手握Apple ID（图6），便可以通过云端向被盗设备发送各种指令，其中包括播放铃声、丢失模式以及抹掉设备信息等（图7），不仅可以锁定设备，促使"新机主"归还，也可以通过抹掉信息的形式，使个人隐私不至于泄露。

而手机一旦通过iCloud被云端锁定，便进入锁定状态。在此状态下，即使刷机，也是需要再次通过Apple ID对本机进行解锁的，同时，我们还可以通过丢失模式为其设定锁屏密码等，使手机对于非法用户以及他人毫无价值可言，更无二手经销商肯收购，这为我们接下来的找回工作带来了更大的希望。

手机位置的定位与报警所需资料

对其他人来说已经毫无价值的被锁定手机，当然也就有了更大的寻回可能性。首先，我们要做的是通过iCloud将联系方式等信息推送到丢失设备上（图8，9），这样，如果有好心人捡到这部设备，可以通过手机上显示的信息联系到原机主。







■图6：用一个Apple ID绑定多个设备
■图7：通过云端向被盗设备发送指令
■图8：可以将紧急联系手机号码推送到丢失的目标手机上
■图9：被锁定的iPhone将显示紧急联络手机号码

我们做完这些事情，再苦等几天后，如果仍无任何音信，就需要通过技术手段介入了：

第一步：登录iCloud，通过“查找我的iPhone”功能，可对手机最后联网的大概位置进行定位。例如某个城市，某个区，甚至某条街道，从而获取更多的证据信息。如果手机丢失后被迅速关机，并且一直没有连接过互联网，那么我们需要继续不断的尝试。

第二步：无论第一步的定位尝试是否成功，为了寻回我们的爱机，我们都要进行更多的尝试。当前，有一些淘宝店铺开通了查询丢失手机ICCID的服务，价格在30元/20次左右。通过ICCID可以查询到我们丢失手机当前电话号，刷机日期甚至维修记录。这些信息，都为快速破案提供了至关重要的证据，将成为我们找回手机的重要途径。那么，什么是ICCID呢？它对于我们找回自己的苹果手机有着什么样的作用呢？

ICCID全称为Integrate circuit card identity，中文为集成电路卡识别码，通俗地讲就是SIM卡的序列号，它与SIM卡一对一对应，可以通过它判断对应SIM卡的信息，包括号码、运营商、所处位置等。有了“新机主”的电话号码，在手机号码实名制下即可判断是谁拿了手机。如果刚好第一步的定位您也成功了，那么，迅速报警，警察叔叔很乐意受理这些证据确凿的案件，高达60%以上的找回成功率并不是吹出来的。

查找ICCID的服务往往需要我们了解自己手机的IMEI和SN号码，通过查询到的ICCID，便可以通过ICCID的查询页面判断手机当前所使用的电话号码、所属区域等信息（图10）。

小贴士：只有通过手机SN号和IMEI号才可以查询ICCID，所以请保留您购买手机的发票或包装盒，以便随时查询。如果发票和包装已经丢失，在与丢失iPhone同步过的iTunes中，也可以通过历史记录查询到自己手机的IMEI与SN码。

苹果三码合一的手段有无破解可能?

前文说到，通过IMEI、SN号查找ICCID并寻回手机是一种比较靠谱的方案，那么，最后我们可以分析一下，这种方案会不会有漏洞？有无技术破解可能呢？

苹果iOS设备通过硬盘存储器、码片以及基带CPU三个硬件来判断是否为具体的某部手机。在硬件方面，硬盘存储器中存储有该部手机的SN序列号，基带存储有手机的IMEI码，而码片则是一个解码器，它与基带是成对使用的，即使将码片与基带同时更换，也是无法正常开机的。苹果利用这些硬件的特性，为苹果手机用户提供了完整的防盗解决方案。从理论上来说，只要手机通过苹果ID锁定，由硬件动手解锁可能性不大。

然而凡事都有例外，比如iPad Wifi产品，由于它并没有4G通信功能，所以产品内部并没有码片与基带硬件，苹果服务器只通过硬盘存储器中的SN码来判断机器当前状态，笔者亲测，对于被锁定的iPad WiFi产品，只需更换硬盘便可以实现解锁（图11）。

由此可见，当我们购买了苹果手机产品或者iPad 3G/4G产品时，打开“查找我的设备”开关，对于设备本身的安全非常重要。

最后还要再啰嗦几句，就是关于二手iOS设备的选择，切记：为了确定二手产品的安全可靠而不是赃物，绝不要购买被激活锁锁定的二手产品！！！

苹果激活锁为我们赋予了相应设备的几乎全部锁定权限，而一款苹果手机，它的Apple Store账号与设备激活ID可以是完全不同的两个Apple ID。当我们购买二手的苹果设备的时候，如何去判断这款设备的激活状态呢？在以往，我们只能在手机的设置面板中查询到这些信息，而现在则比较简单了。

苹果于2014年10月在iCloud网站上线了一个叫做“激活锁检查工具”的页面（图12），使用户可以直接通过手机的IMEI与SN号判断一部机器的锁定状态，如（图13）这部iPad mini产品，激活锁正处于开启状态。如果您想要购买这样的产品，则一定让机主解除设备的激活锁，不要图便宜而轻信不记得密码之类的借口，这样的产品很有可能是赃物，即使不是赃物，以后这部设备也不能再进行任何版本升级的操作。




11

本店ipadmini2 ipadair已完美解suo

维修范围

IPAD解ID，换硬盘，永久去除ID。

新版iPad2　更换为16GB硬盘=145元　换32GB硬盘=195元　换64GB硬盘=275元
IPAD3　更换为16GB硬盘=145元　换32GB硬盘=195元　换64GB硬盘=275元
iPad4　更换为16GB硬盘=145元　换32GB硬盘=195元　换64GB硬盘=275元
mini　更换为16GB硬盘 =125元　换32GB硬盘=175元　换64GB 硬盘=245元
mini2　更换为16GB硬盘=395元　换32GB硬盘=445元　换64GB硬盘=595元

ipad ari 更换为16GB硬盘=395元　换32GB硬盘=445元　换64GB硬盘=595

各类故障引起的芯片损坏，芯片级维修

主板上所有器件引起的故障维修，器件的更换

以下报价不包含邮费，邮费买家自理，本店默认发顺丰到付。

关于保修：非人为因素，硬件问题保修一个月保修期内，来回邮费我们承担





■图10：通过ICCID，案例中的手机出现在湖北，手机号码只需付费便可看到

■图11：某淘宝店铺截图iPad产品可以通过更换硬盘实现解锁，iPhone无解

■图12：苹果官方的检查激活锁状态页面

■图13：对设备激活锁的网络查询结果

Android手机用户：寻回方式显得更“接地气”

相比苹果为iPhone提供的完善解决方案，目前国内主流的Android手机品牌也为用户提供了诸多基于云服务的手机寻回方案。这些服务有的是厂商自主研发的，如小米的米云、酷派的酷云，当然，其中也有一些是与金山、360等厂商共同合作的手机寻回服务。由于Android操作系统是一套开源的手机操作系统，手机厂商通过与第三方服务商以及对系统的深入定制，同样可以实现与iCloud类似的手机寻回功能。

实例一：小米米云

拥有金山血统的小米3可以说是国产Android机中最受欢迎的一款，每每登顶智能手机销售排行榜首。这款手机内置全面的安全防盗功能，更为主要的是，MIUI作为一款专门为中国用户所打造的操作系统，符合中国人的使用习惯。小米手机通过“米云”与小米用户互动，当我们使用手机并注册小米账号的时候，米云便已经开始为我们提供服务了。

接下来，让我们通过手机号登录米云，看一下小米官方为我们提供的查找设备服务拥有哪些功能吧。

在未进行手机验证的前提下，米云仅开放查找设备功能（图14），这正是我们所需要的，首先，让我们点击它。

在手机开机并处联网状态的情况下，小米云服务可以用百度或Google双地图显示手机当前所处位置（图15）。同时，我们可以点击右上角手机的虚拟屏幕，使手机发声、锁定以及清空内容等操作，这些功能与iCloud相似，不过多进行阐述了。

通过米云功能，我们可以为此手机加设开机密码，密码将以短信的形式发送（图16）。当然，既然是短信嘛，收费是必需的。

随后正在使用的小米3屏幕被锁定，非法用户便不能继续使用我们的手机了。然后？没有然后了，小米目前的防盗服务仅限于此。除了定位以外，小米云提供了机身的屏幕密码锁以及手机发声和内容擦除功能，而这些只能让我们心里明白手机大概到了什么位置，对于我们取回手机的期待，并无太大帮助，更不能预防手机被刷机等问题。

实例二：酷派酷云

作为国内以安全著称的酷派，在旗下手机中内置了“酷云”防盗软件，这是一款基于酷派云服务的安全软件系统，插卡激活过的酷派手机，都可以随时通过这个功能对手机进行定位。

首先，我们通过手机号码将手机与酷云（网址：http://www.coolyun.com/）进行绑定注册，简单的注册步骤后，我们便进入了酷云的主界面。与绝大多数云备份服务一样，酷云同样拥有通讯录、日历、通话记录、记事本以及照片等内容的自动备份功能，通过他们，我们可以方便的找回所丢失手机的内部数据。当然，我们最为关心的，还是酷派对于手机防盗功能而做的努力。让我们点击“找手机”，进入被绑定的手机界面。

酷派的找手机界面中，地图服务基于百度地图（图17）。它对手机的远程控制功能相对完善而丰富。主要分为历史操作、发送信息、防盗模式、手机响铃、清除消息、手动拍照、历史轨迹等，其中手机拍照与历史轨迹功能是米云所不具备的。同时也是相当重要的。通过收集手机的历史轨迹以及通过远程操作手机拍照，这些信息将成为追查手机下落以及确定机主身份的最直接证据。也许可以直接拍下“新机主”的脸哦。

另外，在防盗模式中，还有一项隐藏的功能，自动对目标手机进行锁定，而“新机主”在解锁进程中，将自动触发拍照功能并发回酷云，这极大的提升了远程拍照的准确率，令“新机主”时刻心惊胆战。

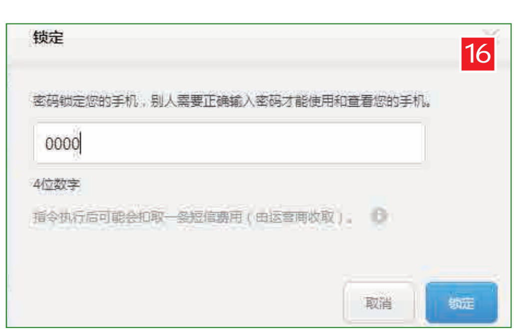
说了这么多有关酷云的优点，接下来说说缺点。缺点仍然是Android手机都面对的致命伤——只要刷机，跟踪信息全无。

实例三：nubia基于短信服务的找回方案

在2014年相当火爆的nubia同样拥有一套自主体系的手机防盗寻回功能，这个功能

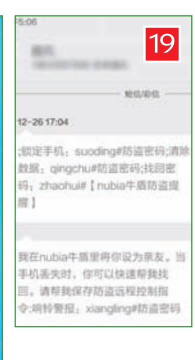








■图14：米云的查找设备功能无需验证即可使用
■图15：米云查询到的手机当前位置
■图16：以短信发送锁机密码
■图17：酷派查询到的手机位置

■图18：Nubia手机安全软件“牛盾”
■图19：牛盾的短信寻回功能

集成在Nubia手机安全软件“牛盾”中（图18）。

集成在“牛盾”中的防盗体系基于手机的短信功能，通过指定的好友手机号码通过短信寻回，它拥有响铃、手机锁定、清除数据、找回密码等几项功能。相比其他安全平台，通过短信远程锁定的功能显得比较简陋（图19），它同样也没有提供防刷机功能。

可以看到，目前市售主流的Android手机，在面对手机被盗情况时，并不能像苹果产品那样拥有极致安全的保护体系。但是Android手机也有自己的优点，比如操作更快捷，服务器架设在国内，运行更稳定，不像iCloud查个地图需要翻墙等等，简化的操作几乎无需学习，而使用方式也显得更“接地气”。另外，笔者在测试中发现，不同产品不同软件之间的兼容性，也仅可以用一般来形容，测试中，笔者通过小米3手机尝试安装了酷派的酷云软件，结果发现拍照功能不可用，当发送拍照指令时，小米手机会震动不止，而并没有照片被发送回来，专机软件专机用，这也是我们所需要注意的。

那么，除了官方软件之外，我们有没有第三方软件可供选择呢？答案当然是有，而且更加强大。

第三方云软件助您寻回爱机

实例一：百度云

说起国内三大云，大家想必会直接说出BAT的名字，是的，百度，阿里巴巴与腾讯三家作为国内目前最大的三家云服务提供商，为云时代的高速普及作出了不可磨灭的贡献。百度云作为三大云平台的佼佼者，更在近段时间里进行针对手机安全的研发（图20）。那么针对手机被盗寻回这一话题，百度将为我们带来怎样的解决方案呢？

百度云体系如今已经相当庞大了，除了我们所熟知的百度云盘（云存储服务）之外，它还涵盖了移动支付、远程推送、视频云、百度应用（大数据）等庞大体系。已经自成一派的百度云在移动互联时代为我们准备了手机寻回功能，作为第三方手机安全领域的企业，百度云在兼容性方面，应该远高于酷派小米等手机硬件厂商，多说无益，让我们通过实操，感受一下吧。

百度云的地址为http://yun.baidu.com/，作为百度生态圈一员，用户名与密码是全百度通用的，相信各位都已注册过，直接在百度云上登陆就可以了。

百度云界面简单大方，左侧是手机列表以及功能介绍，右侧为手机定位地图（图21）。手机在WiFi状态下，实测误差大概在20米左右，可以接受。而上方的锁定屏幕、发出铃声以及定位手机三个按键则是我们想要知道手机下落所必备的功能了。

铃声与定位功能自不必多说，而锁定屏幕功能，是百度云所能提供的强大体验。

从功能说明页中我们看到，百度云的锁定屏幕功能不仅仅是夺取手机的控制权，更重要的是它在解锁密码错误2次后会自动拍照并上传到云空间（图22）。试想一下，当“新机主”发现手机被锁定了，尝试两次密码没有通过，结果却被照相留念，光是想想就觉得很痛快呢。口说无凭，我们还是亲自试一试吧。

首先，在网页百度云中设定解锁密码，百度云产品的所有操作是基于百度云服务的，所以不会出现什么发送短信之类10年前的技术，设定几秒后，手机端屏幕变黑。

解锁后，密码出现……随便输入两个错误的吧，比如7777、8888、咔嚓，随着手机的一次不被人注意的小震动，让我们在百度云看看出现了哪些变化吧……

在通知界面中，笔者的半张大脸出现在了屏幕之上……（图23），虽然我不是这部手机的“新机主”，所摄照片也是在黑屏状态下拍摄的，但这样一张清晰的照片，已经足以作为证据留存了。接下来，凭借这张照片，我们已经知道了是谁拿了我们的手机。如果恰好我们认识这位，可能是手机被朋友拾走了，如果不认识，那么请马上拨打110。

由此可见，作为国内云服务行业的老大，百度产品无论从性能上，还是从兼容性上，都要更胜一筹，通过云服务确认手机位置，方便，易用更稳妥。相信随着这个功能的不断升级，百度云可以提供更多的功能，比如ICCID追踪、手机轨迹监控等。








■图20：百度云的手机安全功能
■图21：百度云手机寻找界面
■图22：设定提示
■图23：自动拍照，可以看到新机主的面貌



■图24：360防盗的主界面



■图25：短信是要付费的，不过相比于恢复的信息来说还是很值的



■图26：360防盗解锁界面





■图27、28：360手机防盗远程控制记录功能荐过程

实例二：360手机防盗

360与百度这对冤家相争已经不是一天两天了，那么在本次手机防盗专题中，笔者索性将来自奇虎360的手机防盗服务与百度作一次PK，看看在单一服务中，两者的表现将会如何？

首先，在手机端安装360手机防盗功能并注册后，我们在PC端进入360手机防盗网页。网址：http://fd.shouji.360.cn

360防盗基于高德地图，手机WiFi定位的精度在10米左右，另外在界面中拥有拍照、锁屏、擦除、警报、恢复以及标记6个功能（**图24**）。其中恢复功能是在我们的联系人数据未做备份的情况下，通过被盗手机将机内联系人信息通过短信发回的一项应急操作。相当实用（**图25**）。

360的标记功能也比较好用，它可以通过手机IMEI码标记到360云的被盗库中，从而使手机转手困难，增加我们找到爱机的机会。这个功能暂时还没被业界所公认，此功能也未在二手贩子或买家之间流传开来，暂不作推荐。

接下来，我们可以通过手机号码锁屏。验证成功后，手机屏幕一黑，手机被锁住，解锁后需要输入验证密码，在这里，笔者不得不吐槽一下360。

首先，360防盗功能打开后，解锁界面与以往不同，这点其实就已经让新机主生疑。其次，在划动解锁后，“360手机防盗”几个大字跳出来，需要尝试的密码居然是英文+数字的模式，此种复杂的密码甚至让人不想尝试，输错拍照功能被触发的可能性有所降低（**图26**），360亲，你是让“新机主”知道要拍他么，难道还叫他摆个POSE？

虽说360在防盗中也不忘宣传自己的手法令人不爽，但是从实际拍下的照片（**图27**）和发送的定位数据（**图28**）来看，还是相当犀利的。强烈建设360修改此功能，将密码设简单点，比如四数数字或九点密码，毕竟在这个阶段，我们想要的是照片，而不是防止解锁，不是吗？

此外，360手机卫士和中国人保共同合作，推出手机防盗险服务，使用手机360卫士，购买保险后，打开相应服务，保险即生效（**图29**），此服务的推出为降低损失提供了多一层保障。

在360应用中可以看到手机防盗险的价格及需知。目前价格为9.9元/1000元/年、16.9元/2000元/年、19.9元/3000元/年，另外和其他保险一样，此服务有一个机器折扣的免赔额度，在这里不一一介绍了。

第三方手机防盗软件中，百度云与360卫士表现势均力敌，360软件功能略胜一筹，表现出的问题也更多一些，而百度云功能虽少一点点，但是使用体验与效果要胜于360。除了解锁部分欠缺人性化之外，360手机防盗功能是捆绑于360卫士之中的，如果您使用其他的手机卫士软件，则推荐您选用百度云作为手机防盗软件。而如果您本身已经是360卫士的用户，那么360手机防盗刚好适合您。

尽管我们有很多方案，但由于Android手机本身的机制所决定，几乎所有的防盗机制在刷机面前都显得苍白无力。作为Android用户，如果发现手机被盗，要第一时间搜集证据，以免手机被刷机造成证据灭失，而剩下的，则要靠自己的一点点运气了。



■图29：360和人保合作提供的手机防盗险

我们还遗忘了什么？

通过一系列手段，我们或多或少掌握了手机下落，在等待手机被寻回的这段时间里，我们是否还遗忘了一些什么呢？对了，那就是我们的钱包。在移动支付功能高度发达的今天，手机已经可以说是我们的第二个钱包。在移动支付为我们带来诸多便利与优惠的同时，其潜在风险也是数不胜数。可以说，通过一条验证短信，我们的钱包将蒙受巨大损失。接下来我们来研讨一下，手机遗失后如何来保护自己的血汗钱。

挂失处理

最保险的事情往往是最麻烦的，当我们通过软件获取到手机被盗相关证据后，我们可以通过最为保险的手段——通过挂失来防止钱包“受伤”。首先是对SIM卡的挂失，SIM卡有着挂失后原卡失效的特点，原卡失效就意味着原手机不会再收到服务短信与电话。这样无论是验证码、或是基于本号码的客服，都将无法使用。

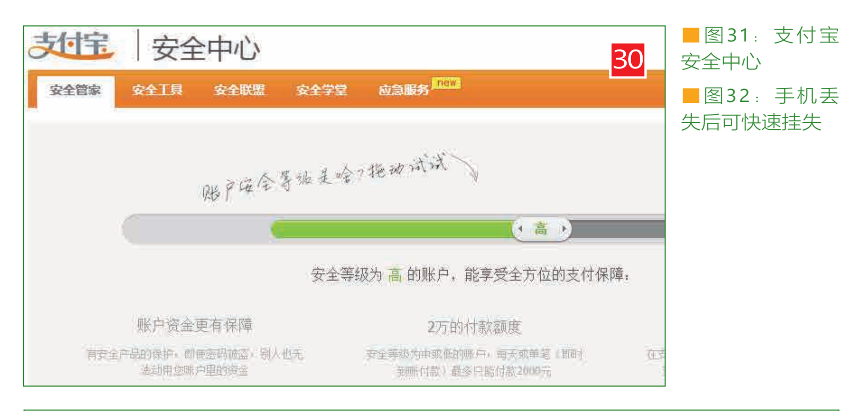
其次是银行卡的挂失。常使用手机支付的用户会知道，当手机支付软件通过验证后，即使没有验证码，也可以通过输入支付密码的行为进行支付。而银行卡注销掉以后，这些服务将无法成功扣款，从而保证账户资金的安全。

相关服务的冻结

挂失的操作虽然保险，但是同样漏洞多多。还有很多个“如果”在等着我们：如果您的支付账号里有余额；如果挂失时排队顾客过多；如果您的银行卡是工资卡或结算卡不方便换号；如果您的手机和身份证同时丢失了……笔者已经不敢再想下去了，当务之急，是迅速的关闭现有支付服务，下面，让我们通过支付宝、微信与京东三大支付平台一一分析。

支付宝

作为中国最大的移动支付平台，支付宝钱包可以说是每个人的必备。它的安全防护以登陆密码及支付密码两道防线组成，如果单单是手机丢失，“新机主”可以通过手机验证码的方式更改我们的淘宝登陆密码，但是，更改支付密码操作，则需要手机与身份证的双重验证。为保险起见，我们就假设身份证与手机已经一同丢失了，我们的资金正





■图31：支付宝安全中心

■图32：手机丢失后可快速挂失

受到严重威胁。

首先，我们需要进入支付宝安全中心（网址：http://110.alipay.com），点击上方的“应急服务”（**图30**）。

接下来，我们选择“手机丢失”（**图31**），系统会提示我们登录支付宝，输入用户名和密码后登录。接下来，通过输入支付密码的验证，我们便完成了快速挂失。此过程无需任何手机验证。而当我们的手机找回，或者SIM卡挂失后，还可以通过此页面上的解除挂失功能对挂失状态进行解除。当然，最好我们可以与支付宝的人工客服取得联系，客服电话：95188

微信支付

近年来，随着微信各种优惠力度的加大，作为小额支付的利器，微信支付也在年轻人中流行开来。让我们看看微信支付的紧急处理。与支付宝钱包相似，微信的支付也仅需6位密码即可实现。经过笔者测试，微信并没有在明显的位置提供挂失服务，但这并不代表微信的支付不安全。笔者通过找回密码功能试图找回密码，如（**图32**）所示，在微信我的钱包右上角，有一个密码管理功能，通过其中的忘记密码，可以找回微信的支付密码（**图33**）。

我们也可以测试微信的锁定功能，其支





■图32：微信钱包带有密码管理功能

■图33：微信钱包的找回密码功能



■图34：微信钱包密码找回要提供多个信息

■图35，36：修改京东钱包密码需要多次验证



■图37：京东网银修改密码的选项存在描述错误



■图38：在京东网银钱包中修改邮箱

付密码有9次输入机会，全部输入错误就会使其支付功能自动锁定。

笔者试图对它进行破解。首先点击忘记密码，可以看到，微信的找回密码功能相当的严谨，它不仅要输入机主的姓名、身份证号、手机号外，还需要输入银行卡的卡号，缺一不可，这为我们的财产安全提供了保障（**图34**）。有读者可能会说了，如果我的整个包都丢失了，银行卡、身份证以及手机号都在里面，那怎么破？其实这个问题很简单，腾讯在近日对微信提供了冻结功能，网址为：http://110.qq.com，另外还可以拨打微信的客服电话：0755-83767777进行人工操作。

京东网银钱包

随着2014年京东的上市以及京东金融的做大，如今京东网银钱包也有为数不少的用户，外加小金库的理财利息似乎长期高于余额宝，更具有京东白条功能，网银钱包APP亦成为了我们手机中的常备软件之一。接下来，我们看看京东网银钱包的应急处理。

首先，笔者通过手机端对京东钱包进行了重置支付密码操作，结果还可以，京东钱包将对修改支付密码的操作进行证件号码的验证以及对原支付密码进行验证，全部输入正确，才可以修改，安全性比较高（**图35，36**）。

同时，京东网银钱包还提供了修改手机号码的通道。当然，由于我们设定手机已经丢失，所以，可以通过选择“通过人工审核修改”，当然，这里我们不是要求人工介入，而是这个选项就是这么写的……（**图37**）。

点击立即修改按钮之后，出现了账户邮箱修改的选项（**图38**），接下来不必我多说了吧，快快更改网银钱包所绑定的手机吧。

京东网银钱包虽说上线时间不长，但从安全角度来看，亦做得不错，这与京东商城多年成熟完善的电商经验是密不可分的。然而京东网银钱包没有提供类似微信与支付宝的应急服务，期待完善。最后，京东网银钱包的客服电话为：400-622-7186。

在几款主流网银钱包的测试中，我们发现它们在设计时均考虑到了手机丢失这种意外情况下用户的财产安全，同时我们注意到，除了手机本身，身份证、银行卡对于支付密码修改操作的重要性，保护好这些关键证件，对自身财产的安全是相当重要的。

便利与安全的博弈

从本文可以看出，在移动互联网与移动支付高速发展的今天，手机作为其中的媒介，将移动互联网、手机硬件、数码资料、个人财产甚至我们的身份信息紧密结合起来。这是移动互联网与互联网金融发展的大势所趋。

作为行业的标杆，iPhone的成功并不是没有道理的，从手机防盗功能的全面便可见一斑。iPhone不仅为自己的用户提供了极为完善的手机防盗与锁定技术，并且将每部手机每次激活信息都记录在案，从而通过它们最终解决用户所面临的难题，这种严谨的态度是值得整个智能手机行业学习的。手机防盗技术的增强，至少可对那些不法分子加以震慑，使我们的手机处于更为安全的环境之下。

作为移动互联时代的产物，移动支付虽然已经比较安全，但其中仍有着软肋环节，比如当前还算不上靠谱的手机实名制。我们或许可以通过一些手段来捍卫我们的财产权，但是对不法分子的打击能力仍然有限。相信随着时代的发展，这些软肋将被继续通过政策或技术的改善而得以巩固，让我们的手机和钱包都变得更安全。P

从科幻走到现实
透视人工智能



文 | 滚滚

前言：机器人通过了图灵测试，苹果、微软、谷歌等业界巨头纷纷在移动端推出个人智能助理，一些人工智能甚至开始执行客服等与人交流密切的工作，曾经被认为只有在科幻作品中才会出现的人工智能，是否已经真正出现在我们的生活中了呢？

在2015年奥斯卡颁奖典礼上，根据传记小说《阿兰·图灵》改编的电影《模拟游戏（The Imitation Game）》（**图1**）获得包括最佳影片在内的7个提名，并最终斩获最佳改编剧本奖。这部电影同时还获得了美国金球奖和英国电影和电视艺术学院奖的多项提名，被如此多的专家所认可，说明它讲的是一个非常精彩的故事。

《阿兰·图灵》根据英国数学家、逻辑学家阿兰·麦席森·图灵（Alan Mathison Turing，有些版本翻译为艾伦·图灵）真实故事所著的传记小说。图灵对于人工智能的发展有诸多贡献，著名的图灵机模型为现代计算机的逻辑工作方式奠定了基础，被视为“计算机科学之父”。在影片中，他正是根据自己的理论建造了一台通用“计算机”，帮助二战中的盟军破解了德国的著名密码机Enigma（**图2**），为二战的胜利做出了突出贡献。

除了早期计算机理论和雏形外，图灵还在论文《机器会思考吗？》中提出了一种用于判定机器是否具有智能的试验方法，即图灵测试，在电影中也出现了相应情节。就在近期，所谓机器人通过了图灵测试的新闻不绝于耳，曾经被认为只有在科幻作品中才会出现的人工智能，是否已经真正出现在我们生活中了呢？

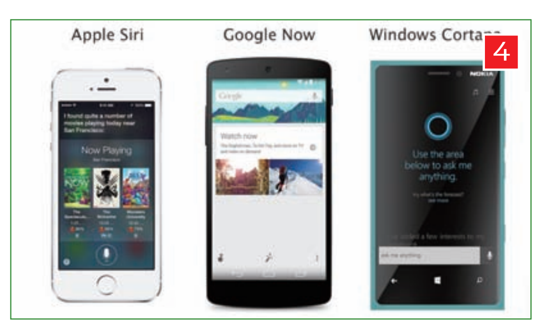
■图1：电影海报的背景就是图灵研制的第一台计算机，为机械与电子结合的产物

■图2：Enigma密码机每天都会更换密匙，所以通用运算方式破解比针对性破解密匙更有效，促使图灵研制通用计算机



智能助理的兴起





■图3：深蓝计算机

■图4：三大IT厂商的语音助手界面对比

虽然目前对人工智能没有公认确定的定位，但目前基本认同的是，人工智能是指的让机器像人类一样思考，至少应具备逻辑、推理、搜索能力，能够进行听觉和视觉交互、理解语言、自主学习等能力，而不是机械地执行某些程序。进入电子时代后，我们其实早已对身边一些所谓“智能化”的工具习以为常，但这些工具其实绝大多数只是以固定程序对情况进行判断，显然不具备人工智能的哪怕一项能力。

但进入21世纪之后，电脑运算能力的空前强大使得人工智能的呈现成为现实，例如1997的“深蓝”计算机（**图3**）战胜了国际象棋冠军，其运算速度达到11.38GFlops，而这一速度仅相当于2002年顶级Pentium 4处理器的水平，只有同时期顶级显卡Radeon 9700 Pro的1/3多一点。也就是说，只要能运行深蓝的程序，2002年的一台高端个人电脑即可轻松击败国际象棋冠军。正是在这一时期，依靠着日趋强大的个人电脑，语音识别技术开始逐渐实用化，这应该是绝大多数人第一次体验到“人工智能”的一部分表现。

在21世纪10年代，随身设备计算设备快速普及，小小的手机、平板电脑自身也已经拥有了强大的运算性能，例如骁龙410这款较新的主流移动处理器，集成了Adreno 306 GPU，浮点运算能力已经达到24.3GFlops。同时互联网、移动互联、云计算、云存储等技术的兴起，也使得普通人和移动设备可以随时调用空前庞大的数据和计算资源。在这些技术的推动下，“人工智能”终于出现在了我们的身边，那就是目前大量出现的各种“智能助理”，其中名声最大的当然是系出名门的苹果Siri、Google Now和微软小娜（Cortana）（**图4**），以及百度语音助手、讯飞语点、灵犀语音助手等。

在上述的所谓智能助理中，我们看到了很多带有“语音”字样的名称，这也是它们最大的共通之处，那就是都以语音识别和语意理解为最基础甚至最主要的功能。通过基于互联网的庞大数据库和计算能力，这些语音助理不仅可以更准确的识别语音，而且能进行基本的语意理解，并进行回馈。不过如果实际使用过这些语音助理，就会发现它们虽然在语音识别方面已经表现得不错，但真正的交流其实并不是很理想，例如在“助手”的典型功能——声控操作时，操控命令略有差异就无法操作，而在进行交流时，除了一些最基本的日常寒暄外，获得最多的回馈就是“您是否要搜索XXXXX”。也就是说这些智能助理，对一般用户来说只声控操作+声控搜索软件而已。那么真正的人工智能应该是什么样的呢？它又将怎样改变我们的生活？是否会成为人类的敌人呢？

专家解读

带着各种疑问，我们走访了国内领先的人工智能开发企业——中科汇联中科汇联信息技术有限公司，作为国内人工智能技术的开创者之一，游世学总裁（**图5**）对人工智能的发展、现状和未来进行了详细的讲解：

我们先简单的感受一下中科汇联的产品：中科汇联目前拥有近4000个政府和企业用户，全国运行站点超过6000个，每天访问量达3亿次以上，我们的主要业务是政府咨询、银行和保险等企业的客户服务等，也许大家在相关网站或热线电话中获得的回复就来自中科汇联的服务机器人。

另外登录中科汇联的网站或者一些电子市场，可以下载“中科汇联”机器人App，可以进行自由的语音交互。作为人工智能的客户端，她在中科汇联的传统业务——政务咨询方面的回馈与常见机器人有着明显区别，例如询问生二胎的条件，它就直接进行了告知，而不是进行网络查询。

游总介绍说，大家谈人工智能的时候似乎很少提到中科汇联的产品，这是因为之前传播力度并不大，一直在努力将自己做强做大。中科汇联的技术主要是针对非结构化信息进行处理，2012年我们开始进入人工智能市场。在这个过程中，我们也在思考人工智能究竟意味着什么，应该怎样使用。就在近期的两会上，李彦宏提出了一个提案，那就是“中国大脑”，这也意味着我国人工智能将进入突飞猛进的发展阶段，那么人工智能前进的方向和程度究竟如何呢？

关于人工智能的发展状况和应用

目前人工智能划分主要有两种，如微软的小冰、小娜、Siri、小度、Google Now



■图5：中科汇联中科汇联信息技术有限公司总裁游世学





■图6，7：微软小冰在做京东客服时的表现不逊于人类

等主要是帮助用户进行日常搜索服务；而中科汇联等类似公司则专注于行业机器人，主要是服务于特定行业和专业的机器人，有职业、行业和产业的不同。科幻影片中那种全能的终极机器人目前来看还不可能出现，智能机器人近期可见的用途主要就是助手类、客服类、智能家居、工业机器人等，我们的定位主要就是服务类机器人（**图6，7**），我国劳动力越来越贵，而且人力资源日渐紧张，如政府与企业的服务频道、服务热线、微信公众号等沟通渠道越来越多，都有越来越多的沟通渠道需要处理，又不可能有足够的人员，这促使了一种B2B2C的服务机器人的发展。

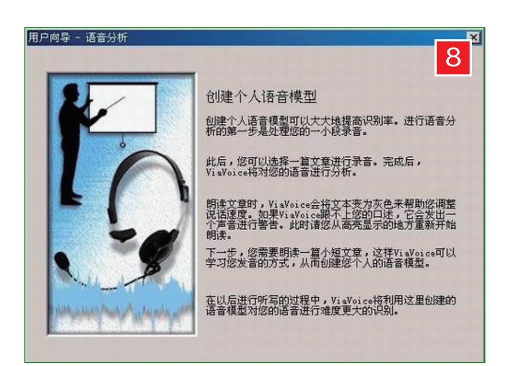
我们目前正在进行“微喂”，或者叫“小微”的机器人项目，用来更好的支持客户和服务，我们在政府类服务方面已经有了案例，一些地区的政府虽然公布了一些服务电话、热线电话，但很难做到实时监听，因为这涉及到增设政府岗位、提供资金和资源等问题。另外非专业人员即使接到了电话，也不一定能很好地回答或反馈我们的问题，例如一次我们打电话询问相关政府网站的网址时，接电话的同志虽然态度很好，但无法回答，最后建议去查百度。

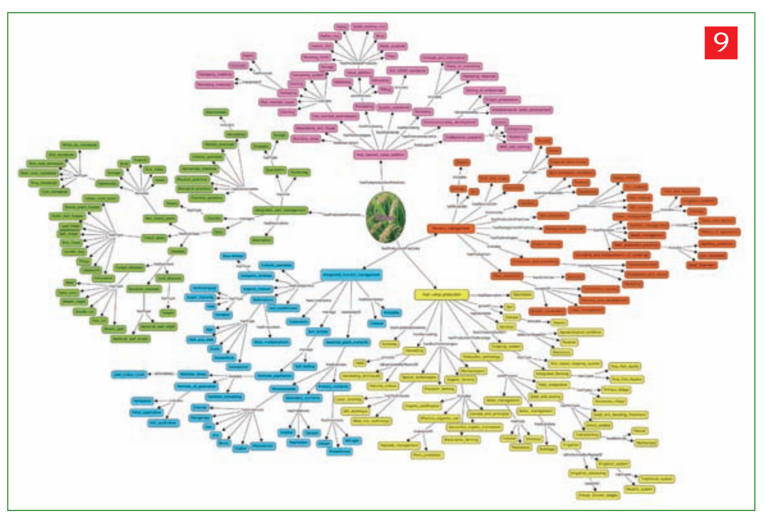
机器人的发展可以看成三个阶段，第一阶段是机器+人的阶段，机器在智能方面还不如人类，但可以辅助人类完成很多工作，例如检索等重复简单劳动，这一阶段大约会延续到2024年；第二阶段是机器人阶段，机器的智能和处理能力已经非常强，在一些专业领域可以和人类平起平坐，甚至完全取代人类，时间大约是2024～2045年；第三阶段是2045年以后，我们称为机器超人阶段，但即使在这个阶段，机器人也并不会像手机一样快速普及。机器人的发展还有很多问题和困难，例如微软在智能机器人方面的研发已经有了十几二十年的时间，最近才终于可以实用化。

人工智能目前可以分为几个研究方向，一个是语音识别，早期主要用于输入、外语学习等领域，但最终模式识别方式（**图8**）走到了尽头，新的机器学习的方法促进了语音识别的蓬勃发展；一个是语义理解，如何更好的实现汉语语言的语义理解，已经成为人工智能里最困难的研究领域，也就是让机器理解人类的语言；三是语音合成，语音合成成熟的比较早，近期主要的研究方向是如何加入情感等因素，让机器所说的语言更接近人类。这几个项目加上知识库的构建，就构成了目前人工智能的几大难题，是目前所有厂商，包括苹果和微软在内的巨大挑战。

经过艰苦的努力，目前中科汇联及合作伙伴在语音识别方面在国内属于领先阵营，在这方面也有很多自己的知识产权。另外我们自有产权知识库按照知识图谱方式（Knowledge map）构建，让知识和知识、信息之间实现更好的关联和理解（**图9**），例如一个单词“苹果”就有多个含义，如何去判定就是有很高技术含量的。

中科汇联的人工智能目前已经有不少成果，并得到了成功的应用，主要是用于服务方面，例如在我们熟悉的游戏服务方面，





■图8：IBM viavoice语音输入软件采用模式识别方式，需要创建个人语音模型

■图9：一种典型的知识图谱架构，与传统的资料检索模式完全不同

出现一些明显问题的时候，大量的同类反馈就可以由人工智能自动完成。其他产业如银行、保险、电商、教育、制造和消费类产业的反馈处理和后续服务甚至前期咨询，都可以用人工智能来处理。这些信息消费体验的提升，也会影响甚至改变相关产业体系。我们正在进行的是行业和专业知识库的积累，已经有了政府、一部分银行和保险行业知识库，并且积累速度正在以指数曲线增长，这样我们能做的事情就越来越多。

人工智能近期可预见的困难和能够达到的能力

在目前这个阶段，对知识库的应用还存在一些问题，我们看到的产品基本都是使用深度神经网络方式（DNN）来构建学习能力和知识算法，但在一些方面，例如在语义识别方面仍然没有本质的提升，微软小娜没有推出中文版很可能就有这方面原因，因为中文的语言方式和西文有很大差别。和简单通过建模、采样建立的语音识别能力不一样，例如语义识别可能碰上的“乒乓球拍卖完了”这一类的语句，可以很方便地识别为文字，但如何理解这句话呢？到底是被拍卖的乒乓球已经卖完，还是乒乓球拍已经断货？

由于中文语义的特殊性，我们相信在中文语义识别方面中国企业会有更大的发展空间，目前在这方面做的比较好的，也大多是国内企业，有些方面还领先于国外企业。

目前对机器的无监督学习，也就是自主学习的研究还是发展比较快的，我们也在进行这方面的研究。国内一些研究单位，包括我们，正在合作一个项目。如果这一项目最终能获得较好的成绩，一定能推动某一行业的变革，并且对很多事情将是一个巨大的改变甚至是颠覆。

随着人工智能服务于各个产业，在高速增长后，很多传统产业可能出现根本性的变化，我们做好专业机器人，也正是为了推动行业和产业的变化。而在广度方面，偏向广泛搜索的Siri、小娜等人工智能很可能会直接与偏向深度知识库的中科汇联人工智能结合，合作为消费者解答一些专业性更强的问题，如用户可直接向移动智能助理询问某些专业险种的具体条款、规避条件，而最终这些移动智能助理并非只能搜索网页，给出一些难辨真假的答案，而是向相关专业机器人进行询问，为用户提供最准确的回答等。

关于图灵测试

近期引起广泛关注的应该就是有人工智能通过了图灵测试，意味着机器终于拥有了“智能”（图10）。我们首先应该申明一下，图灵测试的结果其实是可以控制的，例如选择对话的人水平如何，就与测试结果有关，我们目前在座的几位，特别是人工智能的专家如果参与测试，几乎可以肯定机器是无法通过图灵测试的，但国外的标准是知识储备与社会经验都不足的13岁孩子，因此图灵测试实际并不严格，不具备可比性。当然，国际上也在进一步完善图灵测试的方式和方法，从而推动人工智能评估的更加标准化。

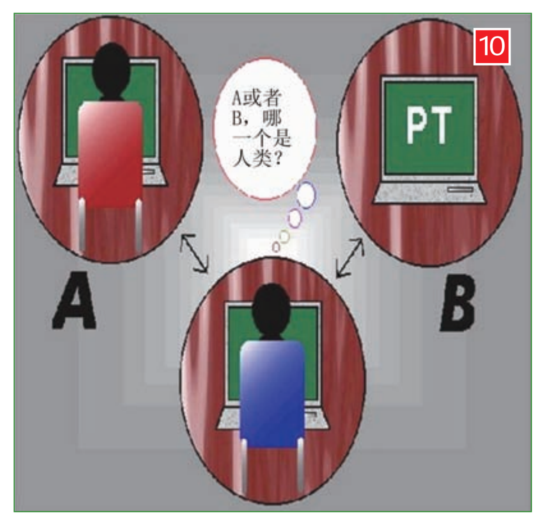


图10：图灵测试示意图，如果电脑能在5分钟内回答由人类测试者提出的一系列问题，且其超过30%的回答让测试者误认为是人类所答，则电脑通过测试，一般会设置真正的人类作为对比组

如何理解人工智能

在很多科幻作品和一些人的心目中，人工智能总是被当成人类来理解，并且有所夸大，机器人要么被当成魔鬼，要么也拥有七情六欲，其实这还为时尚早，我们前面也提到，现在我们推动的还是让机器去结合和挖掘人类积累的大量经验与知识，并最终为人所用。当然也许我们可能会努力加入一些情感的算法、语音之外的交流方式如视觉和触觉，最终变成实体的机器人，为人类服务，但现阶段这些人工智能和机器人仍然只能算是工具，也许可以称为机器“奴”。

催生新形态游戏的钥匙

在我们的游戏中，机器人和人工智能的雏形早已出现，很多老玩家熟悉的CS就有多种用于单机游戏的机器人（BOT）程序，在射击游戏中，电脑控制的敌人能根据枪声判断玩家位置，进行包围、压制已经是非常平常的事情，战略游戏中，敌人也会打出战术而非一味的依靠经济和人数优势，甚至据称在2004年推出的游戏《指环王：中土大战》中，就有过兽人小队违背程序，根据内置的智能判断自主选择了逃跑。

但无论对玩家还是游戏开发者来说，目前游戏中的人工智能仍存在非常明显的缺陷，如果说射击和战略游戏中，敌人重复使用固定战术，或者己方NPC卡墙乱窜，还可以看做是碰上了猪对手或者猪队友，在现实中并不罕见，那么在崇尚自由度的在线或单机RPG中，NPC呆瓜一般的两三句对话就实在不自然了，即使经过了精细安排，还是会让精心构筑的多彩而真实的冒险迅速褪色为平淡而机械的刷怪游戏。

其实对于已经有了自身数据库（剧情）的游戏来说，如果能借助类似中科汇联的人工智能，NPC完全可以做到根据剧情、NPC身份、性格、玩家阵营和角色，甚至根据目前其他NPC甚至玩家的行动，通过语音或文字，与玩家进行真正的互动交流，例如在包含国战、世界级Boss等元素的游戏中，可以直接向NPC询问目前整个世界的相关情况。

如果NPC不仅能通过两三句话或者给予任务来推动剧情，而是可以让玩家更了解NPC、探查目前虚拟世界的状态、理解游戏更深的内涵，那么游戏的自由度和真实度无疑将空前的提升，在早期更可以让新手无需在陌生世界“跑任务”，尽快了解游戏，为玩家构建出更完美的虚拟世界。

总结

其实无论是中科汇联的人工智能产品，还是已经为广大用户熟识并在不断进化的智能语音助理，都在努力为我们实现着更好的生活，人工智能已经正式登场，并且会逐渐成为我们人类无法脱离的最紧密的帮手。至于未来它究竟会发展为怎样的形态，这个答案其实我们每一个人都无法回答，因为未来，是掌握在我们自己手中的啊。P

论百度云OS的倒下
这并不是一件坏事

文 | 沙砾

3月11日，百度云OS发表声明称“由于公司内部业务调整，百度云OS将于2015年3月11日起，暂停更新。”

负责百度云OS业务的深圳市百分之百数码科技有限公司董事长徐国祥在接受采访称，关于百度云OS的调整，缘于百分之百正在进行的新一轮融资，希望控制对云OS业务的投入节奏。



上线1010天。

迭代67个版本。

用户规模超1000万。

超过133款手机得到官方适配。

Android第三方ROM资源榜排名第2。

百度云OS，在BAT的巨大背景和这样漂亮的数据之下，却毫无征兆的突然倒下。令人唏嘘的同时，也不得不让人深思，对于移动互联网来说，每一个竞争者正在经历的，是希望之春，也是失望之冬。

BAT掐架ROM世界中的胜利者

诞生于2012年6月的百度云OS，由之前相对成熟的百度·易平台演变转化而来，是一款基于Android 4.0系统的第三方ROM。彼时的百度云OS，通过一系列的资本运作和自主开发后，在2013年迎来了第一场剧烈的转折，这就是通过百度战略投资运作，将百度云OS与百分之百公司这家硬件公司相结合，试图形成一个线上与线下销售闭环的结构，透过百分之百成功的销售模式来推广百度云OS，并以此来适配更多的机型，最终完成整个ROM生态的发展道路。

同一时期，腾讯在2011年推出自主研发的Tita系统，但在发展过程中因为核心团队成员的出走而无疾而终，2012年腾讯再次用5000万投资的乐蛙ROM，虽引起了不少的关注，但最终也无法引起主流机型的注目，仅在部分山寨机型中残存。接连的失败，让2012年之后的腾讯在Android第三方ROM市场中没有了更进一步的动作。就当时整体市场和用户的反馈来看，腾讯对ROM的布局和影响力也是BAT三巨头中最弱势的一位。

相较于腾讯和百度，阿里旗下的YunOS早在2011年就通过与天语的合作，将ROM安装到了国内首款双核智能手机中，但就在雷声过后，YunOS依然难以逃脱只能在小厂商怀抱中勉强为生的窘境之中，在ROM市场的卡位之争中颇有些水土不服的状况出现。不过让阿里欣慰的是，YunOS在这种艰难的环境中，还是坚持到了最后。

就这样，在BAT的第一次交锋中，百度云OS在起势还是发展过程中，都是优势最明显和前景最好的。利用旧有平台的演变和转化减少了前期开发的成本和时间，再通过战略投资直接借用优秀线下销售企业已经铺好的道路，来发展和吸引适配机型与第一批忠实用户，百度云OS占尽先机，这也是为何发展至2015年，百度云OS的用户数和用户口碑依然显得非常出色的基础原因。

但很遗憾的是，一手好牌的百度和













左上 腾讯在2011年推出自主研发的Tita系统
右上 阿里云携手天语
左下 百度云OS官方列表，包括三星、华为、联想、OPPO、小米、中兴这些国内外大厂的名字
右下 使用过百度云OS一阵子的用户，大多不能快速直观地总结这个ROM的特点与吸引人之处

百度云OS，却在一步步的昏招中，葬送了所有的先手。

中庸路线是务实还是在挖坑？

在百度云OS官方列表中，我们能看到三星、华为、联想、OPPO、小米、中兴这些国内外大厂的名字，算上非官方发适配的机型，有近150款设备配置了百度云OS，超千万用户群。从业界的视角来看百度云OS的发展，这样的用户规模和设备覆盖面，加之百度和百度旗下众多产品的助力，百度云OS的成长应该有一个非常美好的前景，虽然可能比不上后起之秀MIUI的高人气，但至少也有着不输阵的实力和气力，但为何在经过三年的发展之后，百度云OS的声音越来越小，甚至都不再被人提及，仅靠终止运营来博取最后的眼球？

当然，问题还是出在百度云OS这个产品本身上。纵观目前Android第三方ROM市场，头把交椅CM的特点是纯净流畅不做作，MIUI是高人气加百变的个性与大众化，Flyme则是以轻快简洁大方而著称，但使用过百度云OS一阵子的用户，大多不能快速直观地总结这个ROM的特点与吸引人之处，思考之后“中庸”一词似乎成了最好的选择，不太好也不是那么差，几乎成为了百度云OS的长期印象。

这里并非说中庸之道就是绝对的不好，Android第一方的系统就是一种中庸的代表，在让我们感受智能机带来冲击和便利的同时，平庸的UI设计和冗杂的系统设计，也让用户的体验非常难受。在系统中习惯性内置了众多百度应用，UI设计平平，于中庸的面孔下，百度云OS很难以某个鲜明的特色在不断发展和充满竞争的Android第三方ROM市场中突围，加之适配机型过多，以及预装设备数量较少的客观现实，体型巨大的百度云终究难以在面面俱到的同时还展现有特色的一面。

当然，你也许会问，毫无特点又缺陷明显的百度云OS为何还是能达到如此体量，又能在残酷的市场中生存将近三年呢？答案也是因为积极的态度。正所谓勤能补拙，在1000多天的发展周期中，百度云OS先后发布了6个正式版本，几乎每个季度更新一次，迭代了67个公测版本，近乎每两周更新一次，这样频繁的维护与更新背后，展示的是整个百度云OS团队对用户的诚意和态度，加上适配机型的广泛，比起那些噱头多但后劲不足的ROM来说，除去大厂光环的百度云OS拥有超千万用户也就不难理解了。

在辉煌之刻壮烈死去的背后

但终究百度云OS还是倒下了，背后的原因既有官方表示的战略需要，有百度对百分之百这一队友的怒其不争，同样也包含着核心人员出走、行业竞争加剧以及入口弱化等客观原因。

对于战略需要这一原因的解释，实际操盘百度云OS业务的百分之百董事长徐国祥是这样说道的：“缘于百分之百正在进行的新一轮融资，现在处于比较

关键的时期，因此希望控制对云OS业务的投入节奏。”显然，这样的说法也包含着不少的无奈，在国产厂商加大对智能手机市场投资力度的环境下，尤其是像360这类之前并不涉足这一产业的公司挤入市场，花钱换发展，烧钱找位置的情况已经是难以阻止。动辄以10亿美元为单位的大手笔投资，显然是百分之百这样的公司无法承担，百度需要仔细考虑。加之盘子过大，日常运营和维护也是一笔不少的开支，百度云OS虽说不上难以为继，但继续下去的意义也已不大。

2015年，小米手机的出货量预计将超过5000万，用户过亿，而百分之百出品的百加手机在其天猫旗舰店3月份的成交量为0，上架手机也仅为一款。加之大量团队核心人员跳槽至魅族Flyme、360以及乐视手机后，百度云OS和百分之百在2015年开年之初的处境，都称不上乐观，即使百分之百在全国门店已超过40万家。

除了上述原因之外，百度云OS猝死的重要原因还有ROM这个市场本身的问题，这就是ROM作为移动终端入口功能的退化问题。在第三方ROM发展初期，APP的使用对于大多数用户来说，还属新鲜事物，推动ROM发展的源动力之一，是培养用户对APP的使用，这也是前文所提到的百度云OS为何会喜欢大量植入自家应用的原因。但随着时间的推移，用户的使用习惯已经养成，即使你强制让他使用百度某个APP，他也会在更短的时间内替换成惯常使用的那个APP，就算某个ROM不提供入口功能，用户也能自己找到这个APP，所以伴随着ROM入口功能的退化，与其加强对ROM环境和功能的投资，还不如将钱用在培养用户习惯上来。

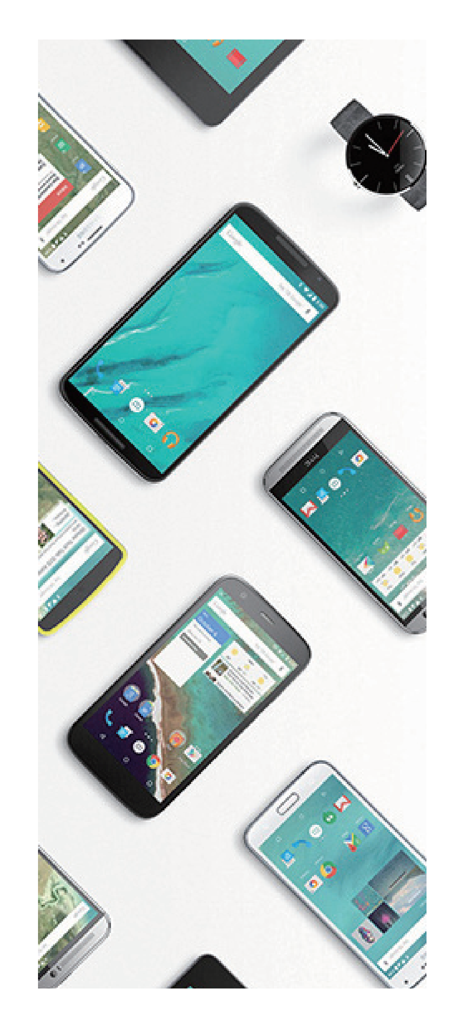
很遗憾，在百度云OS逝去的这一刻，他们仅在这一点上做的也不够好。

重新洗牌的ROM市场

2014年至2015年，在做Android第三方ROM的国内厂商中，实际上只有MIUI和Flyme做得最完善。小米通过“硬件+软件+云”三位一体的方式发展MIUI让它得以后来居上并快速获得更多的市场占有率。甚至在尝试直接将应用接入系统底层并占领用户锁屏界面、桌面的情况下，用户都不需要预装来自百度、腾讯、360等厂商繁杂的APP，就可以获得不俗的体验，这让不少互联网巨头陷入了深深的危机感之中。

正是因为一直对移动互联网的布局和对移动智能终端的野心勃勃，一波三折的腾讯将在今年推出TOS以及自有品牌智能手机，虽然目前的市场前景还不明朗，但至少相比几年前，腾讯手中的筹码和技术储备要更加丰满，最起码也能改变之前在ROM市场“硬”不起来的尴尬。





左上 百度云OS先后发布了6个正式版本，迭代了67个公测版本
左下 动辄以10亿美元为单位的大手笔投资，显然是百分之百这样的公司无法承担
右 平庸的Android原生系统

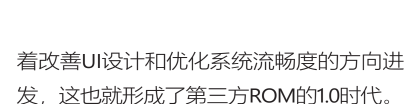


内测开启
2015.3.3

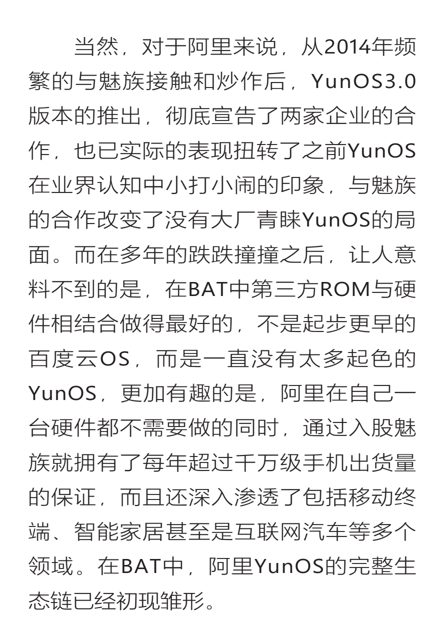




左腾讯将在今年推出TOS以及自有品牌智能手机
右上 魅族与阿里YunOS
右下 MIUI和Flyme



当然，对于阿里来说，从2014年频繁的与魅族接触和炒作后，YunOS3.0版本的推出，彻底宣告了两家企业的合作，也已实际的表现扭转了之前YunOS在业界认知中小打小闹的印象，与魅族的合作改变了没有大厂青睐YunOS的局面。而在多年的跌跌撞撞之后，让人意料不到的是，在BAT中第三方ROM与硬件相结合做得最好的，不是起步更早的百度云OS，而是一直没有太多起色的YunOS，更加有趣的是，阿里在自己一台硬件都不需要做的同时，通过入股魅族就拥有了每年超过千万级手机出货量的保证，而且还深入渗透了包括移动终端、智能家居甚至是互联网汽车等多个领域。在BAT中，阿里YunOS的完整生态链已经初现雏形。



这是一个最好的时代 这是一个最坏的时代

以Android第三方ROM市场为例，因为原生系统糟糕的体验，大批原本用来作为方便用户升级或者解决系统“变砖”问题的ROM开始朝着改善UI设计和优化系统流畅度的方向进发，这也就形成了第三方ROM的1.0时代。

进入2.0时代，ROM开始承载更多的功能和作用，第三方ROM承担移动智能终端入口功能的表象也越来越明显，基本上可以说只要某个ROM预装了哪些APP，大批用户就会推动这些APP的发展，也就激活了APP和ROM系统本身所隐藏的巨大商业价值，从而开辟出一些全新的商业模式。于是第三方ROM凸显的力量被越来越多的厂商所重视，也让第三方ROM迎来了属于自己的黄金时代。

伴随着智能系统的普及，用户的使用习惯变得更加自主化，第三方ROM的入口功能一再被弱化，厂商林立和互相抄袭让ROM之间的体验优势也变得荡然无存，如今在第三方ROM的3.0时代，做不好手机硬件和ROM组合拳的厂商，更是难以生存，亦如投资魅族之前的Flyme，亦如百度云OS。

让我们回归到本文的开始，百度云OS的突然死亡，正式宣告了第三方ROM黄金时代的结束，也彻底跳脱出了丛林竞争的无序与杂乱，ROM市场正在朝着一个软硬集合的良心发展道路前进，但只有在上规模的硬件出货量支撑下，一个OS才是具有生命力的，这点不仅在国内市场，就是在海外也是一样的道理。

如果你是一个百度云OS的忠实粉丝，不用再期盼它还能起死回生了。2014年12月，百度来自于移动端的搜索营收首次超过了PC端，在百度已经完成了转型的前提下，哪怕是拥有1000万用户的百度云OS对于李彦宏来说，已经无足轻重，甚至可以说减负之后的百度，更能聚焦自己手中的战略目标。即使想要捡起移动终端这一入口，也并非一定要通过ROM这条道路，同样和腾讯阿里一样与大牌手机厂商合作推出新产品，应该更能顺应这个时代。

无论你是一个爱鼓捣爱折腾的极客，还是一个普通的智能手机使用者，对于你们来说，百度云OS的倒下，意味着一个全新的时代迎接你的检阅，因为更加优秀的硬件配置和更贴近用户体验的第三方系统，会让你玩的更开心，更尽兴。P



谁会爱上Apple Watch?

文| 坏香橙

弟兄们，姊妹们，特大喜讯：苹果公司召开新品发布会啦。

遵循惯例，就在刚刚结束不久的2015年度苹果春季发布会上，我们找到了许多并非全然陌生但依旧魅力十足的热点元素——降价至69美元的Apple TV基本不算；开源医学研究组件ResearchKit听上去挺诱人，但至少在现阶段似乎与常规用户交集不大，暂且跳过；另一方面，舍弃后缀粉墨登场的MacBook无疑要抢眼得多，诸如“更轻”“更薄”外加“没有风扇”以及“Retina”这些关键字足以吸引不少星巴克打字员的目光，当然对于众多围观者来说，想象一下某些叶公式苹果爱好者四处求助“新MacBook如何安装Windows”“太烫手又该怎么办”的狼狈模样也算是乐事一桩；不过在我看来，和前面这些乍看之下换汤不换药的新资讯新产品相比，这场发布会当中最惹眼的主角只有一个，那就是Apple Watch。

尽管对于关注3C产品新闻的朋友们来说，这款亮相于2014年9月份的穿戴式智能设备早已不算陌生，但“纸上谈兵”的概念公布和“触手可及”的实物发售毕竟是两个概念——前者我们多半会讨论性能参数，后者我们关心的指标通常只有一个：价格。显然，苹果公司对于这种消费者心态把握得非常贴切：在介绍完功能卖点、续航时间以及材质的先进性这些常规指标之后，踌躇满志的库克洋洋得意地公布了这款产品的三个基本款式：打运动牌的Apple Watch Sport——官方标价最低349美元；把“知名不具”作为卖点的Apple Watch——标准售价从549到1099美元不等；以及一经公布便招致无数滥美、非议、猜疑与争辩之词的Apple Watch Edition——要想从正规渠道入手这玩意最少也得掏个10000美元，成本实在是感人至深。OK，既然主角已经尽数登场，接下来就让我们仔细瞧瞧苹果这次到底唱的是什么戏吧。

首先，Apple Watch带给我们的冲击感明显要低于历代iPhone和iPad，甚至连当年的iMac G3收到的惊呼声都要比今天这个腕上的小玩意响亮得多——虽然乔布斯乔帮主的个人魅力是重要因素不假，但归根结底还是要靠产品的理念和性能来说话——这就引出了值得我们关注的第二个问题，Apple Watch的功能卖点：我们可以用它查看时间、管理音乐、处理邮件、接听电话、联络密友、支付账单、预定酒店房间和出租车、检测健康状况（虽然这项功能缩水了不少），以及为数众多看上去美不胜收的噱头小节。这些卖点都包含如下特色：所谓的“超级易用”，并非独一无二的创意，外加精打细算的使用时间。缺省状态下，这件小玩意的电池仅仅能够支持18小时。换句话来说，如果你在头一天晚上忘记充电的话，那就别指望在次日的马拉松竞赛上它能给你带来什么帮助了。

如此看来，Apple Watch的产品定位着实有些奇怪：从性能来看，它并没有像iPhone击败Nokia，或者像iPad大胜PDA一样为苹果带来压倒性的竞争优势，在专业运动设备领域它的性能并没有比那些经典品牌更为可靠，而在便携式设备领域则完全无法取代智能手机的地位。就像蒂姆·库克自己强调的那样，Apple Watch是一款和iPhone搭配使用的设备，然而这样问题又出现了：作为一款本质上可以视作“增强装置”的设备，最高定价居然可以达到15000美元，这个定价的存在理由究竟是什么？Apple Watch这种缺乏明确定位的产品究竟面向着何种消费者群体？

关于前一个问题，实在是无从回答，对于后一个问题，我们或许可以设想一下如下的场景：

1.你把头发梳成大人模样，穿上一身自认为帅气的笔挺西装，把所有能够证明能力的证书奖状连同三份装订得整整齐齐的简历一起放进崭新的公文包里，郑重其事地告别了校园生活，开始了自己的职业人生涯；

2.情况完全出乎你的意料，你完全领教到了人事主管与项目负责人这两种生物的压迫感，他们的质问让你张口结舌，他们的要求让你无可适从，甚至连他们的装束都让你不敢直视，面试失败似乎已成定局，但就在这时，你突然意识到自己的身份与成人世界并非彻底绝缘；

3.那根维系两个世界的纽带就是你手腕上的Apple Watch——对于你自己来说，Apple Watch这种看似高不成低不就的设备却是完全符合自我身份的不二之选：一方面，保守十足的手表造型可以让你这种毫无经验的职场新人也能轻松选择搭配的服饰，另一方面，名目繁多的附加功能很容易让你回想起色彩斑斓无忧无虑的学生时代。尽管你很清楚这里已经没有回头路，但这份怀念依旧让你感动十足；

4.“少年心气，尚能饭否？”——很明显，这就是Apple Watch最合适的消费群体之一。虽然这种流行电子产品的生命周期完全无法与大牌机械名表相提并论，虽然在美感与功能性上完全无法实现“留给下一代”的远景目标，但这并不重要——作为苹果商业布局当中的一招棋路，也作为投其所好针对主力消费群体设计的一款产品，能够维持至多一年的营销热点，并在那些消费者的心目中留下一段难以忘怀的成长记忆，Apple Watch的设计已经绰绰有余，不是吗？P



出人意料与不出所料
我看苹果春季新品发布会

文 | 沙砾

如约而至四个字可以近乎完整的形容3月10日凌晨举行的苹果2015春季新品发布会，无论是已经在去年亮相的Apple Watch还是低调惊艳的全新版Mac Book Air，剥开苹果已经越来越不如意的保密措施，整场发布会的核心依然是在保持苹果在技术与设计理念优势的前提下，进一步吸引新用户的向心力。

当然，作为苹果在2015年打响的第一炮，从发布会结束短短几个小时的消费者与分析师的反应来看，以Apple Watch为首的苹果新品显然在赢得了口碑的同时，拿下市场的赢面也在不断攀升。

数据先行苹果依旧领跑

为了发布新的Apple Watch，苹果有意强调了如下几个数据：

1.iPhone销售增长率为49%，iPhone 6和iPhone 6 Plus客户满意度为几乎达到了99%，而iPhone历代的累积销售量也已经达到了7亿台。

2.配合未来移动支付和Apple Watch重要功能支持的Apple Pay，其所支持的银行已经达到了2500家和70000个线下分点。

3.超过900个应用可以与HealthKit完美契合来协助用户进行管理健康。

仅就这三个数据而言，苹果前期对Apple Watch的市场和技术铺垫已经基本完成，在用户购买到Apple Watch之后，就可以无缝的体验到苹果所承诺的功能，这也是很多智能穿戴设备厂商所无法企及的。

该买哪款才是问题Apple Watch

熟悉苹果定价机制的人，对于苹果推出新品时的定价其实并不敏感，而这次Apple Watch的定价，确实让不少持观望态度的人有了下单冲动，包括Apple Watch、Apple Watch Sport以及Apple Watch Edition在内的三个版本，很好的从价格上均衡了不同收入层次的消费群体，搭配多达数十款不同设计风格的表带，很好的弥补了以往智能手表在个性与时尚方面的不足，而交给消费者的，就是按照个人能力选择其中一款了。

从功能而言，Apple Watch并未让人有眼前一亮的感觉，由于推出时间较晚，苹果得以吸收不同穿戴式智能设备和智能手表的优缺点，更好的将功能与设计糅合在一起，但就从创新性而言，Apple Watch目前的领先优势并不明显，尤其在续航时间还不能完全满足日常使用的情况下，在这一方面与其他同类产品的差距并不大。

作为一个占位或者说拓展新市场的产品来说，Apple Watch的推出显然有些晚，但不得不承认的是，在鲶鱼效应的显著推动下，苹果和Apple Watch在让消费者对目前的智能穿戴式设备市场有了更多期待的同时，也搅动了整个市场对产品设计和功能体验进化的现状。

在拥有庞大用户群体和App装机量的背景下，Apple Watch的市场潜力不言而喻，更贴近使用者的定价策略也会进一步挤占智能手表市场占有率，或许智能穿戴式设备的春天就要来了。

新酒换旧酒的最佳时机全新MacBook

13.1毫米、0.92千克、无风扇设计加上12英寸的Retina显示屏，让我们换装全新的MacBook Air有了十足的底气，在过去一年对面Windows系一众轻薄高性能笔记本的挑战与冲击下，MacBook系列的进化对苹果而言显得尤为重要。

这可以看做是MacBook系列产品推出以来较大的一次革新，机身颜色同iOS产品线的统一、最新intel处理器、USB-C接口的应用，使用与Apple Watch同样的Force Touch感应技术，加上长达9小时的续航时间，让不少拥有或者还未拥有MacBook的消费者有了充足的理由来更新或者购入全新的MacBook，甚至可以说，新的MacBook代表了2015年高端笔记本产品的基本硬件配置和设计方向。

在整场发布会被Apple Watch夺去大部分目光和期待的情况下，新的MacBook出人意料的凭借过硬的实力成为另一个绝对的焦点和谈资，也从一个侧面展现了苹果在后乔布斯时代的实力，更有力的回击了不少人对于库克本身能力的偏见。

更值得一提的是，苹果此次对于中国用户的友好度有着与以往不同的提升，新品全球同步上市，较全球其他地区相对均衡的价格，也在逐步让人感受到苹果对于这个全球最大市场的看重与依赖。

晚到的农历新年，让不少关注IT业界的消费者在一个接一个的发布会中流连忘返。刚刚结束的MWC2015还让人意犹未尽，苹果就在2015年初向消费者交上了一份不错的答卷，并且这份答卷在未来的发展同样令人期待。P



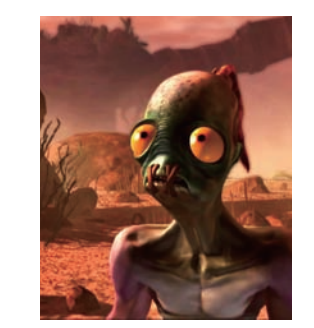
通讯·声音
VOICES



不断有媒体声称任天堂已经被逼到绝路，而我完全不这么认为。诚然，不顺应时代变化的公司会走向没落，但我要强调的是我们与DeNA的合作并非是因为走投无路的绝望之举。

在任天堂宣布与DeNA合作进军移动游戏后与分析师的问答会上，任天堂社长岩田聪作出如上表态。他表示，与DeNA的合作是多方接触后做出的决定。

作为“工匠”，我们的机遇在于寻找我们的受众乐于见到的小众的东西，然后集中精力，聆听、尊重。现代游戏开发的风险和成本攀升让开发商的生存受到发行商的钳制，有时候它们能勉强活下来，更多的例子是在资本的高压下死去，相反，更低的成本，却能让你承载更低的风险，拥有更大的创意自由。



《奇异世界：阿比逃亡记》系列的创造者Lorne Lanning向来对游戏产业资本当道的现状有所不满，这一点也体现在了“阿比”系列游戏中。



我们希望（《致命格斗》）的暴力表现更多偏向夸张一面而不是写实化。第一遍你可能觉得会恶心，但之后你可能会觉得很奇葩，因为在现实里你不可能一拳头把大活人捅一个大洞出来的。

《致命格斗》系列之父Ed Boon对于MKX愈发疯狂血腥的终结技与打击技做出如上评论，并表示Nether Realms也会确保游戏对于暴力的表现不会超越底线。

疯狂3月

通常来说，3月并不是传统的大作旺季，刚刚离开大作扎堆的圣诞档，又距离暑期档有点距离，属于一个前不着村后不着店的时候，虽然吧，这个月有《血裔》。

结果则是我们经历了一个近年来最激动人心的3月，《都市：天际线》《永恒之柱》《奥里与黑暗森林》《至理边缘》再加上万众期待的《血裔》带来了无与伦比的新作连发阵容，不论对哪个平台的玩家来说，这都是收获颇丰的30天。而这么看，暑期档的第一波大作潮，似乎也没有那么遥远了呢。（图：Jompie@Deviantart）



《泰坦降临》：一年记

死亡，对于《泰坦降临》来说，是一个被过度夸大的传言。

不可否认的是，Respawn的FPS新作在PC与Xbox One上的玩家数量在过去的一年里出现了锐减。在YouTube上，在竞技舞台上它都未能像万众期待的那样腾飞，但在它岁月吹袭的铁甲之下，还有很多故事等待讲述。

现在，在Xbox One版本上，仍然有几千名玩家在《泰坦降临》的死亡竞赛模式“消耗战”中搏杀。任务目标相关的模式人数就少得多，但在包含所有模式的“综合包”列表里，我也只花了不到两分钟就进入了比赛。尽管在短时间里它不会推出续作（虽然续作已经确定开发并且备受期待），它仍然有着健康的玩家数量。不论如何，如果你想玩《泰坦降临》，不会有任何问题。

相信我，你应该去玩《泰坦降临》。不论你是在发售后不久就离开了，或者直接没有考虑过它，你错过的是——至少对我来说——对战FPS游戏的顶峰之作。《反恐精英》更具策略性，《战地》的规模更大，《使命召唤》更容易上手，但它们都无法与《泰坦降临》的节奏与高速相提并论，每场对战结束，都像是刚刚打完一场大战。

其实这一点从未改变。全新革命性的移动技巧、两个层面的战斗以及小却平衡得近乎完美的武器配备从一开始就注定它将列入经典行列。而Respawn却从未停下脚步，他们持续不断地为游戏推出新的模式、新的地图（地图DLC已经全部免费）、新的定制选项，甚至一个完整的合作模式来确保玩家常玩常新。



尽管仍然没有战役（也不会有，不，那些过场动画堆出来的不算），《泰坦降临》如今是一个全面、多样的游戏，同时仍然保持了对新玩家的友好程度。

在地图上散布的AI“士兵”是游戏最具创意的设定之一。对新玩家来说，尽管他们可能无法与其他玩家操控的驾驶员对抗，这些小兵给了他们参与战斗和做出贡献的途径，中等水平的玩家则开始寻找其他玩家作为目标。但精于此道的高手才懂得小兵的重要程度，一组小兵的击杀不仅能提供高于击杀玩家的得分，还可以大幅度减少下一次泰坦降落的时间，加上合理使用的强化卡（现在可以用游戏货币在黑市购买，并且不会有微交易），你的战斗力可不只是准确的射击那么简单。

Respawn对于“转生”系统的改进则比较隐蔽，在传统的满级重置之外，玩家需要完成特定的武器与玩法挑战才能继续，这要求玩家改变自己的打法与武器配置。这也是一个天才般的设计，因为只有玩家探索了整个游戏的内容，才能说游戏本身在不断进化。玩家并不是一定要据此改变自己的玩法，但游戏本身给了你这样做的动力。

一年来《泰坦降临》的改变总体上是细水长流。新的排名系统是个不错的功能，毕竟到了这个时候，转生次数与等级已经无关紧要了。但最为重要的改变莫过于意外出彩的“边境防御”合作模式，你要和3个队友在对战的地图上保卫一个固定点，需要你们进行紧密的沟通和对地图有深刻的理解，虽然可能并不如《战争机器》系列的持久战模式那样好玩，但作为免费更新，再好不过了。

一年过去，《泰坦降临》仍然是目前最畅快与激烈的FPS游戏之一，相比发售时也有了长足的进步。它也许还没有那些拥有漫长历史的经典系列那样的持续生命力，但Respawn已经打下了一座坚实的地基，他们将在续作中在更多的平台上再现一次。你的泰坦已经准备就绪。P

献礼与献祭

金戈画角

毕业季，无可救药地懒了起来

游戏产业发展到今天，也算是有了一定积淀，按照当下时髦的说法，就是不少游戏系列的“IP”有了价值。

即使流水线工厂育碧的《刺客信条》系列马不停蹄地在不到八年时间里推出了11部作品，但“刺客信条”这一品牌的年龄与游戏产业时至今日的几十年高龄相比，显然不值一提。遍历欧美那些依然健在的游戏品牌，恐怕只有“全美最差游戏公司”EA旗下人丁兴旺的《极品飞车》系列能与那些几乎和游戏产业同龄的日式豪强RPG叫叫板，却也显得那么形单影只。

游戏界流传着一种说法是西方人刻意回避将一个游戏系列以“系列标题+世代数字”的方法命名，因为他们一听到“某某游戏X”这样名字的时候，反应往往是“什么？这玩意儿都出到这么多代了？怎么还不去死！”。而这个都市传说的另一半，则是东方游戏行业，当然指的是日本，偏偏喜欢用数字冠名游戏。

显然这说法以偏概全了。“大菠萝”系列出到第三代依然朴素地使用着“暗黑破坏神+数字”的命名法。什么？你说因为代数比较少所以这么干没关系？那好，“老滚”出到了5代本篇还是叫《上古卷轴V：天际》，如果还嫌序数不够大的话，那么一祖同宗的《魔法门之英雄无敌VII》和《魔法门X：传承》足以让持有“西方嫌弃游戏名带数字”论调的人彻底闭嘴。另一方面，虽然日式RPG双擘“最终幻想”系列和“勇者斗恶龙”系列都在沿用数字命名法，但同样家大业大的传说系列则可以成为反例，系列作品一直用着“XX传说”这样的名字，世嘉的“光明”系列同理。

非要说有什么不同的话，大概就是西方游戏很少会打情怀牌进行游戏



宣传，而东方游戏尤好这一口罢。

年初上市，打着“传说系列20周年纪念献礼”旗号宣传的《情热传说》（简称TOZ），如今看来已经注定成为系列的污点。弱智的剧情、低下的队友AI、混乱的视角、惨淡的帧数、骗钱的DLC……恶评如潮的TOZ罪状看起来简直罄竹难书，很难想象NBGI会想用这样一部作品来欺骗粉丝感情。销量惨败的TOZ不但二手价格跌破了官方用来骗钱的最廉价DLC售价（二手盘日亚仅售290日元，官方最便宜的武器DLC售价300日元），甚至全新未开封的实体版也大量积压无人问津。TOZ的大崩盘已经远远超越了它的前辈TOX，当年号称“传说系列十五周年纪念作”的《无限传说》。TOX当年作为PS3上第一款原生传说，被寄予厚望，即使“塞钱通”照例给了高分，但其品质依然过不了玩家的关。不过如今和TOZ比起来，TOX已经厚道了很多，虽然问题很多，好歹玩起来并不痛苦。

传说系列越做越烂，回想一下这么多年来最成功的作品居然是第一次跨入次世代时的《宵星传说》（TOV），其实TOV也是部平淡的作品，但贵在无致命短板，光是躺着就被两个不争气的后代TOX和TOZ抬高了家族内地位，着实可笑。

一直被称为二线JRPG的“传说”系列进入次世代后一路高开低走，在JRPG里处于王者地位的《最终幻想》系列的日子也没好过到哪儿去。

初登次世代的《最终幻想XIII》因为装神弄鬼不知所云的剧情和一本道的游戏流程备受批评，和PS2的完美收官之作FF12形成鲜明对比。而后SE为了拯救系列口碑，快马加鞭推出的FF13-2和《雷霆归来》也都没能完成任务，均没获得良好口碑。而逃到了网游圈的FF14更惨，通过回炉重制才获得了一定人气，可谓命运多舛。如今FF15即将到来，但看到官方Demo里面主角一行西装革履打野猪的奇葩调调，让人怎么也乐观不起来。

近几年崛起的新秀JRPG《轨迹》系列也在系列十周年的节骨眼上，给祖宗献上了一份“大礼”，没错，说的就是号称系列十周年献礼作的《英雄传说：闪之轨迹II》。“闪2”和其祖宗相比在大多数层面都有质量滑坡，开发商Falcom宣传时吹嘘的“十周年带给玩家惊喜”显然成了个蹩脚的笑话。

而最近几天，曾经的国产经典单机游戏品牌轩辕剑系列也推出了新作《轩辕剑外传：穹之扉》，即使风评对比前作有所提升，但这是在《轩辕剑6》的口碑跌到谷底的前提下获得的。

如今的大宇在几乎不可能盈利的前提下依然做着《轩辕剑》系列单机，老玩家早就被几次糟糕的“献礼”伤透了心，新玩家也对最近的几份祭品没多大兴趣，与其费力不讨好继续做单机，远不如把这些人力与资源投入到更敏捷、有前景的项目上，所以大宇在这方面的固执，也只能用IP注水论解释了。

瞧，这不，仙剑系列的二十周年快到了，号称“献礼作”的《仙剑奇侠传六》也即将上市，我们……还是祝它好运吧！P

旧时代与新时代的夹缝

楼上有只羊

每个人都是历史的一部分

如果将来有人写一本游戏史的话，一定会记录2015年3月19日，那天发生在小岛秀夫身上的事情意义非常。也许身处历史中的过客都会轻视英雄，网上与现实中，问过小岛秀夫是否被过誉的人不在少数。

不过真正熟悉小岛秀夫的朋友都知道，30年来，小岛秀夫与《潜龙谍影》一直走在时代前沿。每个时代都有神话出现，每个时代都有神话破灭，30年游戏业风流云散，真正存在至今都未破灭的神话，仔细想来大概也不过小岛秀夫一人而已。

现在，小岛秀夫与KONAMI之间种种的细节并未披露，也并不是没有人质疑这件事依旧是《潜龙谍影V》上市前的炒作。然而这并不妨碍我们对小岛秀夫以及这个时代，还有时代与人的关系这个老问题进行新一轮的探寻。

究竟是英雄造时势还是时势造英雄？这个老掉牙的问题在小岛秀夫身上异常明显。

每一个事物草创时期总有各种各样的问题，解决一个问题即便不高明不完整，也足能够被写进历史被人评论。可要是有一个人把那种解决的高明，并且不断突破自己，那他就会成为近乎神明的存在。远的就是莎士比亚，近的就是小岛秀夫。

莎士比亚以一人之力左右了戏剧的发展史，加之创造了一系列杰出的作品，所以能取得后继者即使强于他也无法撼动的地位。有些话此时对小岛秀夫说来难免太早，但就算仅仅凭借之前30多年的成绩，小岛秀夫也足能成为如今成就最高的游戏制作人了。

然而时也命也，我们不得不承认小岛秀夫的成功离不开时代。如同莎



士比亚客观上也是新旧时代交替中的人，如果小岛秀夫不是在特定时间内不断开拓进取，那么一切大概都会得到完全不同的评价。

不过这些论断都不会影响小岛秀夫的定位，我们现在看莎士比亚会觉得晦涩难懂，可在他身处的那个时代他就是天下第一。同样的道理，一直走在游戏界前沿的小岛秀夫也是这个时代的天下第一。

“书生轻议冢中人，冢人笑尔书生气”。这是明朝人论曹操最为著名的诗句，用这两句诗形容小岛秀夫驴唇不对马嘴，却颇能表现小岛秀夫的尴尬处境。我们经常为王重阳与林朝英未能长相厮守遗憾，我们经常为叶孤城主动战死于紫禁之巅遗憾。归根到底，我辈皆凡人。

不同的人地位不同想的东西自然不同，他们想的与我们凡人相比，究竟有多大的差距不同只有他们知晓。所以我们不能把我们的思路套在他们身上，我们玩家自然是希望《潜龙谍影》续作一直出，我们玩家自然是希望尽快看到《寂静岭》新作。

可问题是小岛秀夫想的是什么呢？从现在的情况来看，小岛秀夫想的大概是如何推动日本游戏业复兴，他大概是想凭借自身努力的成果，改变整个日本游戏业的风向标。

小岛秀夫这些努力对于时代或许有用，可对于他自己却绝对是大大的失策。小岛秀夫经常被拿来与坂口博信做对比，用以论证他更加优秀，可对于个人来说如小岛秀夫，他最好的方式就是暂时混吃等死，等退休之后再想怎么折腾怎么折腾。

小岛秀夫以他现如今的地位完全可以这么做，很多事情挂名就行了，幕后纪录片装装样子也完全可以。我们某种程度上不是不能理解这种选择，毕竟与顶着天大压力相比，年过半百的小岛秀夫这样我们也理解。

记得一个访谈中小岛秀夫曾经说过，人到了他这个年纪就该想想什么能做什么不能做了。小岛秀夫已经不再年轻，他想做些不同的游戏我们也该理解，毕竟小岛秀夫被绑在《潜龙谍影》上近30年了。

我们很多人假如混到小岛秀夫的位置，大概也不会甘心这样下去，将近30年时间做游戏不算太多，可每一个作品都走在时代最前沿。当你老了干不动了，你甘心跟人说你一辈子就做了一个游戏系列吗？

至于输了赢了我们现在替小岛秀夫担心，可你想想小岛秀夫这步错了会在意吗？激流勇进激流勇退很多时候是一回事，我们至少不必为此替小岛秀夫伤怀，小岛秀夫明确表示他会全力完成《潜龙谍影V：幻痛》，这对现在不了解内情的我们也就足够了。

小岛秀夫之后，我们大概再也不会看到在厂商面前如此强势的制作人，不过这是与小岛秀夫关系不大的另外一个问题了。P

2014 CDEC回顾之“格局”篇

2014年中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛（CDEC）作为第十二届中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy）的业界重量级会议。在CDEC上各重量级游戏业界企业代表发表主题演讲，使高峰论坛成为推广中国游戏产业政策、探讨全球游戏产业发展趋势、交流企业发展观念的最佳平台。2014 CDEC分为三大板块，分别是“变局–中国游戏产业再起航”、“布局–中外游戏巨头的发展战略”、“格局–中国游戏产业的新趋势”。

随着游戏业的快速发展，越来越多的游戏企业感触到危机，未来的前景在何方？在2014 CDEC“格局–中国游戏产业的新趋势”板块中，来自游戏研发、发行和游戏媒体、投资基金的多位企业代表齐聚一堂，各抒己见，与业界同仁畅想行业未来，碰撞思维的火花。

演讲嘉宾智慧分享

面对产业发展，游戏行业各领域企业都因思考如何创新发展突破同质化的蓝海。随着近两年移动游戏的爆发，曾经辉煌的网页游戏风光不再。主营网页游戏研发的墨麟是一家成立于2011年的年轻公司。墨麟集团董事长陈默给出了游戏研发公司除了追赶移动游戏浪潮外的其他发展方向——海外风景独好。“国内网页游戏已经发展到非常成熟的阶段，页游的技术已经可以媲美端游，大部分端游的表现力页游全部能实现，中国页游行业的实力已经处于全球市场领先地位。移动互联网游戏的时代，也是网页游戏的大航海时代”。

诞生于PC端游黄金时代尾声、经历了网页游戏的短暂辉煌的麒麟网，已是中国游戏产业中的中生代力量。其总裁盖延玲女士坦言，麒麟网勇于创新、执着奋斗、诚实守信的三大企业精神是成功的保障。现在移动互联网掀起的游戏产业革命中“游戏企业今后的发展方式一定是产业分工更加明晰”，再想依靠个人英雄主义一夜成名已不太可能，“如今的成功应该建立在理性的基础上，企业的研发、运营需要充分的可量化，精细化，系统化等等。这将成为游戏公司今后的重要竞争力”。

2014年是移动互联网发展最迅猛的一年，也是变局最大的一年，每一家企业都在努力寻求一些变革，寻求突破。苏州蜗牛副总裁孙大虎介绍互联网的并购大潮，让游戏产业格局发生了很大变化，“垂直类企业来说已经很难做到独善其身”。“现今移动互联网发展最为迅猛，企业每一天都面临着变革。但是互联网开放平等协作分享的精神并未改变，蜗牛会以更





加开放的心态迎接新的挑战”。

休闲游戏的操作体验对能否留住用户至关重要，成功发行多款精品游戏，并拥有乐逗游戏的创梦天地在移动休闲类游戏上很有发言权。创梦天地副总裁西门孟在2014 CDEC上分享到“我们喜欢给用户带来惊喜，增加加强用户的参与度。以使用户更加喜爱乐逗的产品，并利用游戏的社交性进行产品推广”。乐逗将引入更多的游戏，改善用户体验，扩大商业合作内容，加强分销和支付渠道商的合作，推广乐逗的移动平台和品牌。“通过一系列发展战略将乐逗打造为一家领先的全球移动娱乐平台，彻底改变娱乐的体验”。

2014 CDEC现场观众

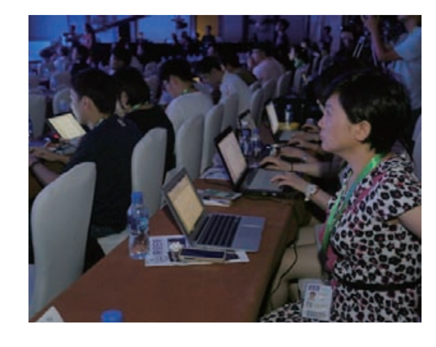
移动互联网的发展，已经让社交化成为它的一部分，不光游戏产品需要社交平台，游戏媒体更是要搭建自己的用户平台。

多年来17173架起了游戏行业中的玩家和游戏企业的桥梁，17173媒体群总经理赵佳，也多次强调“游戏行业已经进入了前所未有的极速发展和成长的时期，在游戏行业的业务拓展和细化过程中，核心玩家因其拥有较高的游戏忠诚度和付费意愿而成为游戏行业服务平台争夺的焦点”。在整个游戏媒体都在不可逆的往移动化阅读和碎片化阅读方向发展之时，不论行业中洗流量现象是否会更加严重，“17173仍然坚持对服务质量的高要求”。

移动游戏产业的快速发展令行业竞争愈加激烈，每一个在其中不懈奋斗的游戏人心中都必有一个游戏梦。真格基金创始人徐小平先生在涉足游戏行业之前，对游戏行业一无所知，但他“对游戏充满了敬畏，也对游戏充满兴趣”，他认为“所有游戏开发者，其实都是出于一种兴趣爱好。这会随着年龄增长成为游戏人终身的追求”。为了让更多怀揣梦想的游戏人实现自己的游戏梦，“真格基金致力于打造一个强大的游戏联盟，专注于手机的游戏投资，为游戏公司提供了诸多的服务和帮助。”

行业媒体记者在第一时间报道CDEC

历届中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛群星聚集，汇集了国内外最新最多的游戏信息，各大游戏公司高层演讲，引领中国游戏未来发展方向。相信在今年的CDEC上游戏业界相关领军人士还会畅所欲言，为中国文创产业未来的发展直言献策。



ChinaJoy登上Discovery频道《How China Works》诠释中国创造

35年前，中国尚在与世界隔绝之中，人们穿着相同样式的衣服，谈论着一样的话题，依靠着古老的电话机联系彼此，国际地位也和现在相差甚远。

但如今的中国，光景已大不相同，几个简单的数据足以证明：现在的中国已成为全球制造业的中心，在这片国土上生产着全世界超九成的电脑，超七成的手机，自改革开放以来，中国一切旧有传统经受着发展浪潮一次又一次的强烈冲击。

中国的迅速崛起无疑让全世界震惊，也勾起了全世界对中国这个迅猛崛起的发展中国家的好奇。作为美国最优秀的纪实节目频道的Discovery Channel为向全球观众全面解读崛起中的中国，专门派遣拍摄团队前往中国，以一种全新的角度重新定义外界眼中的中国。

国内硬件设备的不断升级为游戏行业的发展奠定了坚实的基础，也让中国国际数码互动娱乐展览会（简称：ChinaJoy）在这个大环境下应运而生，ChinaJoy参展厂商数量从最初的七八十家到去年第十二届时的500多家，展览面积也从创始之初的一个展馆1万多平米到如今的10个展馆超十万平米。ChinaJoy在这十二年的发展过程中见证了中国游戏产业的一路崛起，从页游端游的繁盛到移动游戏的独领风骚，ChinaJoy已成为中国游戏行业发展的最好见证，同时也成功诠释了“中国创造”的逐步崛起。

在去年的ChinaJoy上微软发布了国行XBOX ONE

“中国现在和十年前的差别非常大，游戏展对现在的年轻人而言像欢乐的天堂一样，人们现在更愿意向对方明确的表达自己的感受。这也是我们为其命名为ChinaJoy的初衷”在接受Discovery Channel《运转中国》节目主持人采访时，ChinaJoy主办方北京汉威信恒展览有限公司副总经理栾逊这样说道。



■在去年的ChinaJoy上，微软发布了国行XBOX ONE

ChinaJoy主办方北京汉威信恒展览有限公司副总经理栾逊接受Discovery采访

在《How China Works》中，ChinaJoy得到了这样的评价，“在上海所举办的ChinaJoy,是中国文化创意和自我表现的体现，也证明了中国这些年的蓬勃发展。这场游戏盛会每年吸引了超过20万玩家来到上海新国际博览中心，他们来看当红的游戏内容、先进的数字科技和最新的娱乐应用。在这里，科技赋予了年轻人更广泛的表现平台。”

2014ChinaJoy现场

依靠庞大新兴的创业精神，自愿性的信息共享和庞大的生产基础，让中国在世界面前以让人瞠目结舌的速度迅猛发展。现已成为全球第一大游戏展的ChinaJoy也凭借着自身灵敏的行业嗅觉，不断根据每年的产业发展现状进行相应调整，除了专门为玩家开设的B To C展区外，B To B展区和与ChinaJoy同期举办的各项行业会议也为行业内人士提供了进行交流沟通的平台。通过“玩家+产业”的双重导向模式，ChinaJoy一直在不断尝试和探索，最大程度上与游戏行业现状相契合。在未来，ChinaJoy也会伴随着产业的不断发展一路向前。此次，美国Discovery频道大篇幅报道ChinaJoy无疑是对该活动国际影响力的高度认同，在此次报道中同样被视为“中国创造”的标志性互联网产品的还有腾讯的微信。P



■2014ChinaJoy现场

SHAWN LUAN
Organizer, China Joy
這和十年前的中國人
差別非常大

■ChinaJoy主办方北京汉威信恒展览有限公司副总经理栾逊接受Discovery采访

头条新闻

联想乐檬与京东达成战略合作，乐檬K3 Note上市

■本刊记者 魔之左手

2015年3月23日，联想手机在北京正式发布联想手机旗下的互联网品牌乐檬，千元级手机新标杆乐檬K3 Note同步上市。会上联想乐檬宣布与京东达成战略合作，双方提出年销量一千万台的战略合作愿景。作为“檬主大掌门”，张晖表示：“那些时尚、率性、有想法，且敢于搅黄一切平庸、敢于彰显自己个性的年轻人，都是乐檬的潜在用户。联想就是要与这些‘乐檬青年’长期沟通，共同将乐檬打造成一个互联网潮牌。与此同时，联想还将打造完整的乐檬生态，本次与京东的战略合作，就是为了给‘乐檬青年’带来最完美的购买感受及服务体验。”



联想电商业务总经理杨峻亲自演示陶瓷振片扬声器&Hip-Box嘿爆

乐檬K3 Note延续了经典的乐檬黄主色及时尚的外观设计，搭载陶瓷振片扬声器，搭配“共鸣腔体”Hip-Box“嘿爆”包装，配备Smart PA 智能功放和WAVES MaxxAudio专业音效技术，通过手机背后的陶瓷振片，可将任意一款中空的盒子变成共振音箱。它搭载64位八核处理器，5.5英寸全高清屏幕，并在千元机中首发64位Android 5.0系统。

会上同时发布了联想乐檬K3 增强版（移动版）和乐檬K3（电信版）。前者升级至2GB RAM，后者则面向电信4G产品稀缺的市场。搭配陶瓷振片扬声器后盖和Hip-Box“嘿爆”包装的乐檬K3 Note 天籁版售价为999元，配备传统手机后盖的乐檬K3 Note标准版售价899元。乐檬K3增强版（移动版）、乐檬K3（电信版）售价均为699元。

硬件店

遇见奢华，华硕金色语神平板发售

近日，华硕可通话平板“金色语神”于京东商城开始发售，不仅带来了金色奢华的风潮，而且拥有强劲配置、时尚设计、卓越体验。其促销价仅为999元。购买金色语神还可参与优惠活动，包括50元京东券、高品质蓝牙耳机、599元Dior真我香水以及迪拜游终极大奖。



金色语神内置完整3G通信模块，信号质量佳且通话音质清晰，支持GSM和WCDMA双卡双待功能，搭载Intel Moorefield Z3530四核64位桌面级处理器，2GB内存和16GB存储。还可支持最高64GB SDXC卡扩展。它采用Android 4.4系统，前置200万像素和后置500万像素双摄像头，分别支持720p和1080p视频录制。

数码风

唱吧麦颂股权众筹“玩”到底

2015年3月20日，由北京众投天地科技（北京）有限公司与唱吧麦颂KTV共同举办的关于股权众筹模式的“创新高峰论坛”在北邮零壹时光咖啡馆举行。唱吧麦颂KTV高级副总裁严秋朴、唱吧麦颂KTV市场总监李天澜、众投天地董事长CEO王晓昕出席论坛，并围绕着未来股权众筹创新等问题进行了深入探讨。


唱吧麦颂KTV高级副总裁严秋朴（左）众投天地董事长CEO王晓昕（右）

在此次论坛上，唱吧麦颂KTV慈云寺店也正式在众投天地众筹平台上线，拟出让49%股权，筹资294万，这也是唱吧麦颂一个月之内第二家上线的众筹店面。众投天地董事长CEO王晓昕在论坛上表示，众投天地希望的就是能够让投资照进生活，让投资并不再是老百姓眼中“高大上”的存在，而是走入寻常百姓家。而谈及此次与唱吧麦颂的合作，王晓昕表示，众筹是一种非常适合其发展道路的融资模式。”

游戏圈

年分成超9亿，九游发布平台2.0战略

3月16日，九游2015年度战略发布会暨“金九奖”颁奖盛典在北京国家会议中心举行，UC副总裁林永颂宣布，2014年UC游戏给合作伙伴的分成超过9亿人民币，每年保持着2倍以

头条新闻

Adobe发布Acrobat DC

■本刊记者 魔之左手

2015年3月26日，Adobe在中国宣布推出Adobe Acrobat DC，让用户无论在台式电脑或移动设备上，都能随时创建、查阅、审批和签署文件，还可将移动设备上的摄像头作为便携式扫描仪，利用Photoshop强大的图像编辑功能，将任何纸质文件轻松转换为电子文件，用于传输、签字，改变个人和企业处理事务的方式，解决文件处理过程产生的浪费与低效率问题。新的工具中心可使用户更简单迅速的访问最常使用的工具。


Adobe高级渠道销售经理马骥（左），产品技术顾问张振华（右）共同启动Acrobat DC

Adobe技术与企业发展部高级副总裁Bryan Lamkin说：“缓慢、费时费力与碎片化的文件流程使人们与公司寸步难行。虽然目前大多数内容已经成为实现电子化（书籍、电影和音乐），但文件以及其处理流程却尚未达到这一步，并且急需改变，Adobe Acrobat DC将革命性的简化人们处理重要文件的方式。”Adobe大中华区董事总经理黄耀辉认为，“在中国，Acrobat DC将满足本土市场需求，解决‘文档分离’的问题。通过使用Acrobat DC在‘移动办公室’工作，将对提高生产力和效率起到巨大作用。”

Acrobat DC预计将在30日内开售。消费者可通过永久授权购买Acrobat DC，租赁方式仅限于企业客户。P

上的增长，继续保持国内第一大Android网游联运平台的位置。九游将在2015年率先向平台2.0进军，开放平台能力，逐步把评测数据、营销预热、运营活动、用户服务等运营资源和平台服务“模块化”，让开发者自主申请、自由支配，使开发者与平台的合作由被动变为主动。同时九游将联合阿里云推出针对游戏开发者的专项“亿元扶持计划”，为开发者提供价值1亿元人民币的云服务资源和相关服务支持，扶持基金金额从6000元起，最高可达100万元，用于购买任意阿里云产品。



UC副总裁林永颂

九游背后除了UC浏览器作为发行支撑，还有深度的媒体和社区运营能力，九游论坛聚集了大量专业的手游玩家和庞大的公会组织，它们不但有效提升了九游玩家的整体活跃度，还能在游戏测试和预热环节给予开发者很多帮助，这也是九游能在强手如林的国内手游平台格局中始终处于第一集团的重要原因。九游还宣布了对阿里手游业务的整合已经初步完成，资源全线升级。除了UC浏览器、九游网、九游App、九游社区这些原有资源，在游戏分发上，九游还将获得淘宝、支付宝、神马搜索等多个用户过亿的移动入口支持。

九游还在会上正式发布了首款智能硬件产品——小旗手柄，可满足重度游戏用户高操作要求，并催化竞技类游戏打开用户市场。

暴雪或有意推手机版魔兽，邀粉丝开发者入职

从粉丝里面选员工似乎是暴雪的老套路了，近期Reddit论坛的一个幸运儿又被暴雪请去聊人生和理想了。而这位小哥的理想，似乎是让《魔兽世界》登陆手机平台。

Theverge译文如下：如果你没玩过《魔兽世界》，或者已经AFK，你一定错过了的一个新玩法——要塞系统。简而言之，暴雪在要塞中加入了很多玩法。很多玩家觉得要塞系统的玩法更像一个手机游戏。当你升级到100后，你可以不断建造你的要塞，并且为你的追随者指派各种任务。尽管有很多插件可以提示你要塞中各种工作的进程，但你仍然需要在电脑上登录WoW，来管理这些工作。

Reddit论坛的一个玩家“Sinfonianartist”试图解决这个问题，并尝试制作一个APP来管理要塞。从提出这个理念开始，他一直在个人主页上更新这一软件的截图来说明“手机要塞”是如何帮助你管理你的要塞的。

基本上，这么一个好想法是每个WoWER想要的。要塞玩法很酷，但只能在电脑上玩的限制还是让我很担心随从任务完



头条新闻

腾讯互娱发布11款新手游，刘慈欣出任“想象力架构师”

■本刊记者 Monitor

在3月30日UP2015腾讯互动娱乐年度发布会上，腾讯移动游戏细延续细分品类扩充战略，一共发布了11款手游新品，预计全年将发布60款。当日，被誉为“中国科幻文学的领军人物”、《三体》系列小说的作者刘慈欣也现身会场，以腾讯移动游戏“想象力架构师”的身份出席。



发布会现场的刘慈欣

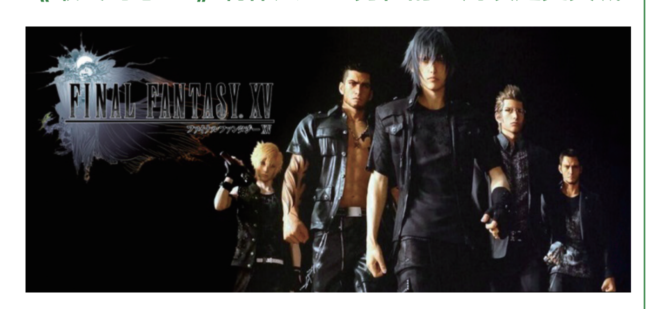
在移动游戏发布环节中，腾讯移动游戏平台一口气发布了全新的11款手游：《星河战神》《天天传奇》《脑力达人》《英雄杀》《保卫萝卜3》《奇迹暖暖》《石器时代》《地下城与勇士》《无尽之剑》《火影忍者》，以及一款代号为 1.76的神秘产品，分别涵盖了飞行射击类、RPG类、休闲益智类、桌游类、塔防类、换装养成类、回合RPG、以及横版格斗、ARPG等九大细分品类。腾讯互娱移动游戏产品部总经理刘铭表示，2014年，移动游戏市场用户规模达到3.5亿，市场规模近300亿，过亿产品有65款之多，这使得移动游戏已成为一个被大众普遍接受的文化消费品。

为“拓展细分市场”，腾讯提出手游进化DNA双螺旋概念。刘铭说，“手游DNA原有的第一条螺旋就是基于玩法的品类扩充，除了自身的玩法的吸引力外，有代入感的故事最近变得越来越重要，成为移动游戏升级的另外一条DNA螺旋，而两条螺旋背后真正的隐性元素才是这个行业最急需的想象力。”由于腾讯移动游戏越来越重视有代入感有想象力的故事，腾讯邀请刘慈欣出任“想象力架构师”，而刘慈欣在现场展示了其为《雷霆战机》新版本撰写的9200多字的脚本和视频，还对腾讯这次发布的《星河战神》《脑力达人》《石器时代》等多款新品提供了自己专业的有想象力的建议。P

游戏圈

成，而我却不在电脑旁边。不过像这种非官方制作的东西，即使再好，也可能永远不会实现。

《最终幻想15》制作人：全男性的主角设定更真诚



作为吸引男性玩家的一个主要的要素，日式RPG从来不乏经典的女主角，但《最终幻想15》却似乎并不在乎这些。

前不久，在接受媒体采访时，《最终幻想15》制作人田畑端表示：“全男性主角的设定其实更容易让玩家所接受，因为如果出现女性角色，那角色的动作设定就必须有所变化，这对于希望表达男性角色之间真诚的情感并不合适，因此，经过斟酌，开发小组还是决定将角色全都设定为男性。”

虽然《最终幻想15》试玩DEMO“Episode Duscae”已经随着《最终幻想：零式HD》一同登场，但游戏的正式版发售日期至今仍未确定，希望官方早日公布确切的发售日，而且不再跳票了吧。

螳螂捕蝉黄雀在后？暴雪宣布正式起诉《刀塔传奇》违反著作权与商标法

3月23日，《刀塔传奇》开发商莉莉丝游戏正式向美国加州Menlo Park联邦法院提起对美国手游开发商uCool的诉讼，称该公司的《Heroes Charge》对莉莉丝游戏造成了侵权。这起民事案件将由加州北区法院受理并寻求陪审团审判，目前该案件由法官Donna M.Ryu负责审理。就在业界对此事高度关注的同时，不料今日暴雪在其官方新闻发布页面发布公告称将要起诉《刀塔传奇》违反著作权与商标法。众所周知，《刀塔传奇》的研发商莉莉丝起诉uCool的《Heroes Charge》侵权是因为玩法以及对游戏产品程序的反编译，而如今暴雪起诉《刀塔传奇》侵权则是因为侵犯了暴雪旗下魔兽相关的人设、技能等IP著作权。两者的起诉虽然性质完全不同，但却演绎出一场螳


官方新聞

暴雪對《刀塔傳奇》違反著作權法及商標法提起刑事告訴

暴雪的官方声明

头条新闻

《我叫MT外传》战略发布会 3.24全平台公测

■本刊记者 Monitor

“史上最呆萌贱”3D战棋手游《我叫MT外传》3月18日在京召开新品发布会，邀请“说不得大师”邢山虎、真格基金徐小平与嘉宾美院女神来到现场。作为《我叫MT》系列首款战棋手游，《我叫MT外传》在本次发布会上全面亮相。

关于《我叫MT外传》的游戏设计理念，制作人郑辰认为：如何把“我叫MT”这一黄金IP用到极致，创新再创新是重中之重，360度自由旋转的智能战棋系统、一滴血等原创SLG玩法，提升了《我叫MT外传》的策略性，让MT老用户、卡牌手游用户、主机游戏用户更易上手，能够找到自己想要挑战的要素。除此之外，乐动卓越还介绍了《我叫MT外传》的四大特色：重力仿真MT角色、自由旋转3D战棋、超人气动漫神展开以及策略智能战斗。之前在CCTV上被报道的美院女神到场，也为本次发布会增色不少。之前因画MT等角色3D画而出名的她，目前已被聘为《我叫MT外传》的美术顾问，在现场展示其最新设计的作品，参与现场互动环节并作为嘉宾颁奖。P



发布会现场



提问环节，“说不得”大师和徐小平登台回答问题

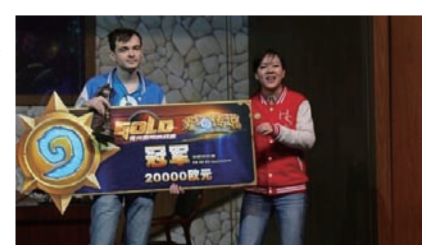
螂捕蝉黄雀在后的大戏。

暴雪官方公告内容如下：Blizzard Entertainment, Inc（Blizzard，美商暴雪娱乐公司）24日就手机游戏《刀塔传奇》未经Blizzard授权，而涉嫌抄袭《魔兽争霸》及《魔兽世界》多个知名重要角色及部分经典游戏世界场景，违反著作权法及商标法等，向台北地方法院检察署提起刑事告诉。

Blizzard Entertainment 运营官Paul Sams表示：“Blizzard强烈认为《刀塔传奇》已涉嫌侵害《魔兽世界》及《魔兽争霸》的著作权与商标，并积极透过法律保护自身权利。做为研发创意数字内容的公司，捍卫自身的知识产权至为重要，我们并将持续努力在符合台湾法律及其他世界各地法律的前提下，保护其权利不受侵害。为了提供如同暴雪一般的以创意、科技为基础的公司及伙伴永续发展的产业环境，暴雪希望透过此项诉讼强调保护知识产权的重要性。”

《炉石传说》“中欧对抗赛”最终日：K神险胜夺冠

3月22日，“炉石2015中欧对抗赛”的决战于下午16时正式展开，虽说之前已有两名中国选手进入决赛，但是纷纷不敌Kolento和黑马Hawkeye，憾失从现场将法拉利开回家的机会。而在最后的决赛中，面对Hawkeye，K神先失两局的情况下顶住了压力，并靠着最终的老式治疗机器人拿下比赛证明了自己。



K神夺冠

关于中国选手的比赛，第一局先由贪睡之萨满迎战Kolento，面对着强大的对手，贪睡之萨满展现出了稳重的心态和过硬的手法，不过最终还是输掉了比赛。

第二局是小鱼鱼大仙人和Hawkeye之间的战斗，一直顺风顺水的鱼仙在3月22日的运势似乎也不好，机械法“鬼抽”连跪两局，最后被对手精准的“飞刀”打败。

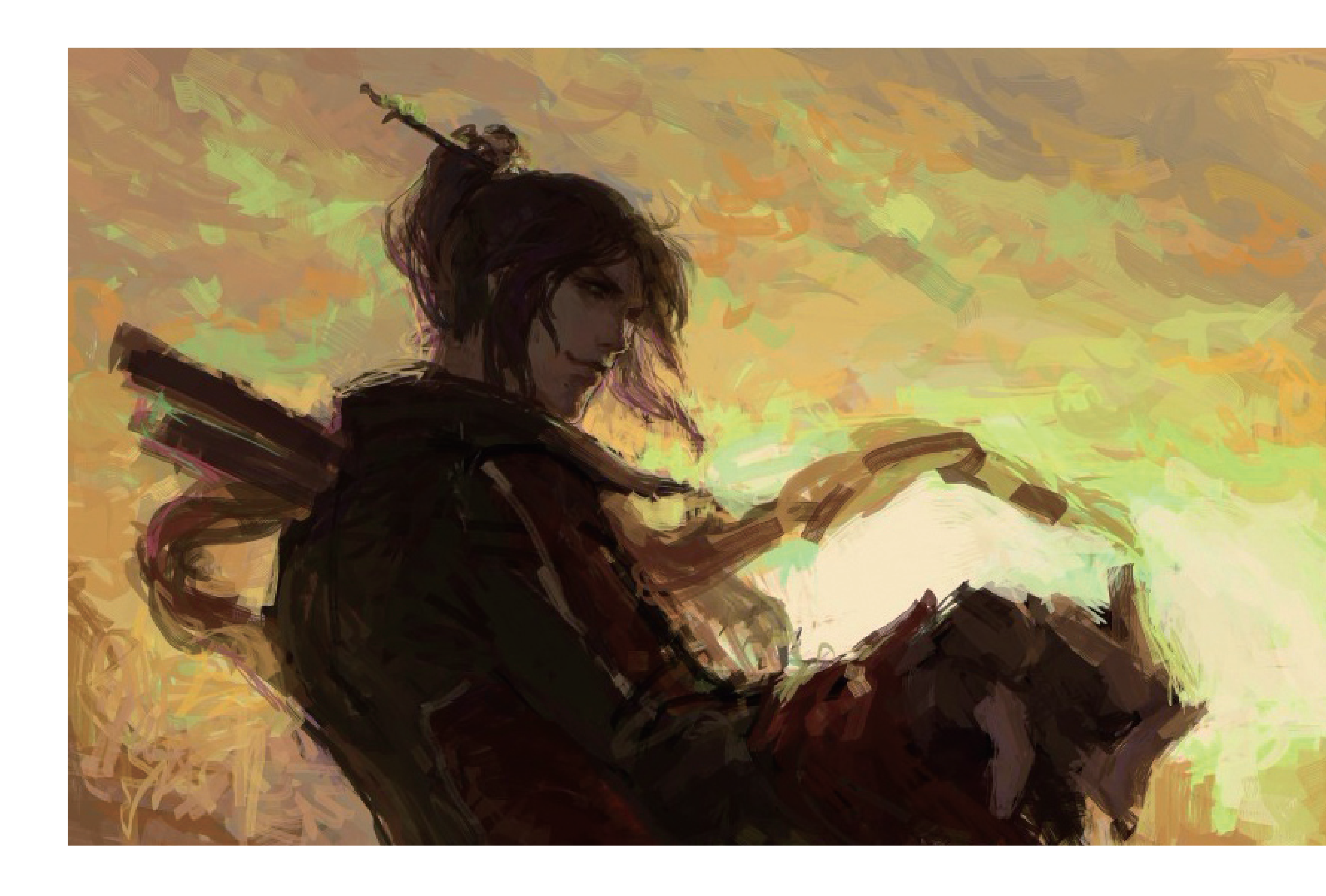
“怒鸟”2014年营收1.6亿欧元，同比减9%

3月19日消息，据路透社报道，芬兰移动游戏开发商Rovio公布了2014年业绩，由于许可业务下滑，运营利润下降了73%，显示出《愤怒的小鸟》品牌正在失去吸引力。包括玩具、服装和品牌许可等消费产品业务也在下滑。



Rovio称，2014年运营利润从2012年的7680万欧元和2013年的3650万欧元下降到1000万欧元。总营收下降9%至1.583亿欧元。不过移动游戏收入增长16%至1.107亿欧元，因为Jolly Jam和《愤怒的小鸟：Stella Pop》等新游戏推动年度总下载量达到6亿次。Rovio首席执行官佩卡·兰塔拉（Pekka Rantala）表示：“消费产品销售未达预期，我们确实对许可业务的业绩不满意。”但他对公司未来有信心，承诺未来数月签署与《愤怒的小鸟》电影有关的重大合作协议。Rovio在昆仑游戏帮助下开始为中国市场开发游戏，并计划在日本推出新游戏。

据了解，去年Rovio裁减了110人，占职员总数的14%。

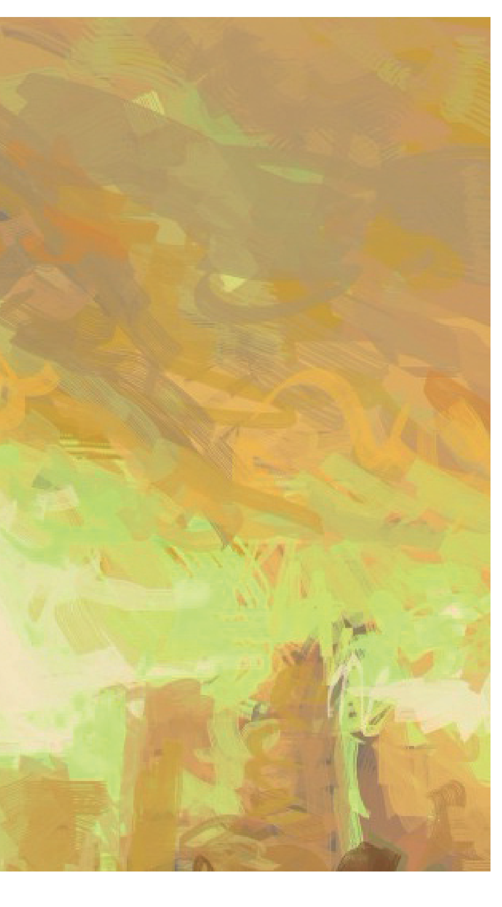


《三国志姜维传》登录苹果商店是幸还是不幸 MOD商业化出路在何方?

文丨isblue

喜欢策略手游的玩家会发现，在2015年春节期间，数款模仿光荣《三国志曹操传》的战棋游戏出现在苹果商店之中，付费6元至12元不等。从评论区可以看到，排除吐槽游戏本身Bug太多之外，大多数玩家对这几款游戏的评价都很高，尤其是其中一款名为《三国志姜维传》的游戏，因其叙述了一段三国鲜为人知的历史，引起了玩家格外的兴趣，溢美之词不断。从这款游戏的素材来看，一眼就可以看出这是一款同人作品，并非光荣官方出品的游戏，但作为一款在中国区苹果商店推出的作品，许多玩家都慷慨解囊，乐意为这样一款作品付费，并在相关的贴吧等地号召大家去支持如此优秀的同人游戏。

然而在一些贴吧与论坛，我们却发现了不同的声音，在号召大家支持正版的贴子之中有人提出了质疑，表达了反对，声称MOD作者是受害者而非受益者，这到底是怎么回事呢？

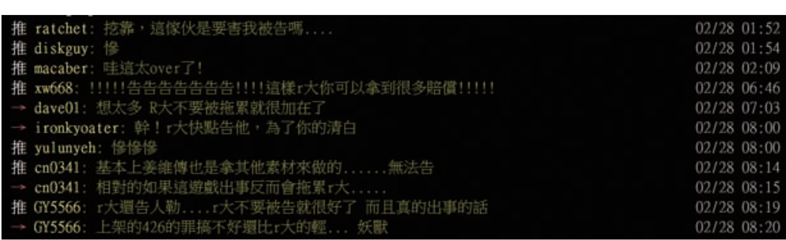


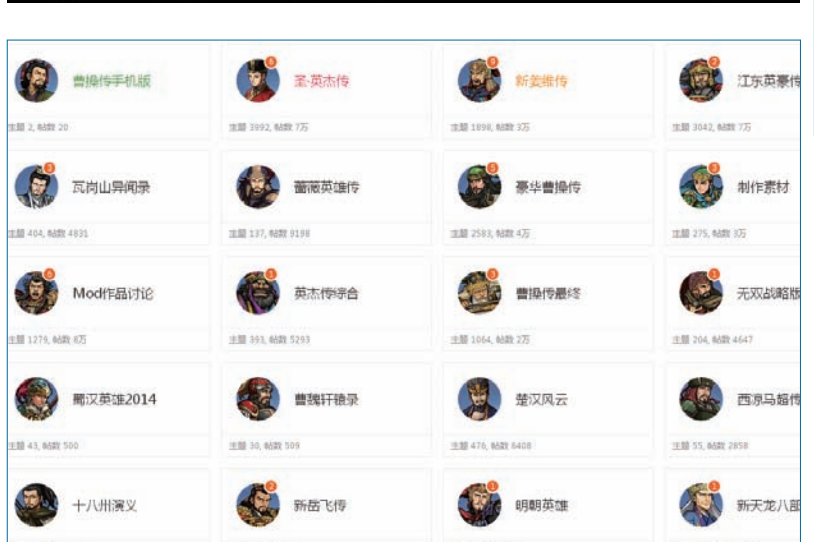
“姜维传”的由来

在2012年4月的时候，一款名为《三国志姜维传》的游戏悄然出现在法宝网等同人MOD论坛之上，并且标注为1.0版，一时受到众多“曹操传”老玩家的关注，得到了不少好评。在同人MOD领域，善始者繁，克终者寡，毕竟同人MOD本来就是出于爱好而作，一时热情兴起而开坑，但最终能把坑填满的却是少数。对于许多MOD制作者来说，随着故事发展人物变多关系越来越复杂，最终往往会因为情节失控而草草收尾。所以在MOD中能够看到一部敢于打上1.0完整版标签的游戏，的确是令人敬佩的，只凭这一点，我们也有理由尝试一下游戏。

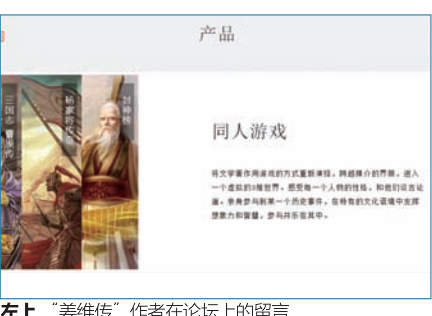
实际进入游戏，本作的素质的确没有令人失望。游戏以三国后期的姜维为主人公，一开始便从后三国时期讲起。玩一个三国游戏终于不用从杀张角灭黄巾打起了。后三国是一段既令人熟悉又陌生的历史，虽然《三国演义》在诸葛亮死后还有将近二十回的内容讲述了后三国的历史，但却鲜有人仔细研读。即使是热衷于三国历史的日本，也往往将诸葛亮的死视为三国这个故事的“终结”，鲜有关注后三国的游戏作品。种种原因导致我们对后三国的历史知之甚少，而“姜维传”很好地为我们补上了这个缺。诸葛亮死后的蜀国到底发生了什么，刘禅是否无能昏聩，蜀国内部各政治势力如何角力，诸葛亮对蜀国的影响力是如何发挥作用的？以上种种问题，“姜维传”都给出了独到的解读，诸葛亮生前的政治才华也得以通过这样的方式呈现。随着游戏的进行，玩家被代入到主人公姜维的视角看待那个时代，竟也在心中翻腾出无奈与唏嘘。“明知不可为而为之。”这句话一直回荡在耳边。

除了蜀国主视角之外，游戏还对后三国时期魏国与吴国的重大事件都着墨描写，尤其是诸葛涎与诸葛恪的命运，与诸葛亮死后的蜀汉遥相呼应。正如有人评论：诸葛亮所在的三国是一个英雄时代，是各路胸怀天下的枭雄豪杰追梦的时代，到了诸葛亮死后的三国时代，就回到了现实，回到了一群普通人寻求生存的时代。他们没有父辈们那么大的









左上 “姜维传”作者在论坛上的留言
左下 法宝网：华人社区很有影响力的三国MOD游戏社区
右上 这是同人（同仁）游戏工作室的主页，除了一张大图外别无信息
右下 班图公司的主页，可以判断这是一家新成立的公司

能力，只为在乱世之中寻找自己的一席之地，而那些勉为其难想要完成父辈事业、肩负父辈信念的人们，都被时代的车轮碾压得粉碎。

“姜维传”虽然为我们制作了一个原创的幻想结局，让三国里的后辈们也成为了英雄，但笔者更欣赏那戛然而止的史实结局，姜维生于时代的悲剧与无奈，在这样一部同人MOD作品里被体现得淋漓尽致。这款同人作品能够打动人心，最主要的原因也在于它的剧本与视角。当然，作者对《曹操传》游戏的系统与兵种也都作了调整，包括压级吃果系统在内的许多元素得到保留与加强，只从游戏性上来说也是值得一玩的佳作。

苹果商店的正盗之争

综合来说，“姜维传”的素质足以打动玩家，所以当这样一款游戏出现在苹果商店之中，作为玩家首先是感到欣慰，游戏从同人MOD进入到苹果商店，显然可以让更多玩家接触到，体验这段剧情。而游戏给玩家带来的体验，可说远远超过6元的售价。而MOD作者如能从中获益，那么也是对其辛苦付出最好的回报。“姜维传”的移植开发商“同人游戏工作室”（在苹果商店注册为“Liming Shen”，安卓版发布为“上海班图网络科技有限公司”）也对外宣称取得了作者授权。

然而在一些老玩家社区却听到了不同的声音，有网友为MOD原作者Ratchet鸣不平，称“R大完全不知情”“要是有人告侵权R大还要受牵连”等。Ratchet是“姜维传”的制作人，作为一位中国台湾地区的玩家，他克服了繁体中文与简体中文的转码问题，为华人地区带来了这款经典作品。鉴于网上传出的不同声音，大软联系到了Ratchet，在邮件回复中，Ratchet表示在游戏上架苹果商店之前他完全不知情，“是网友在论坛上告诉我之后才知道事情的”，他直到事后才收到联络的邮件，并且那时游戏已经上架，而游戏的收益则与自己完全无关。此外，Ratchet也表示，作为一个MOD制作者，游戏的素材毕竟都有版权，如果游戏上架引起相关版权方的注意，他还担心侵权案件会连累自己。毕竟一款同人游戏商业化盈利，难免就会产生版权纠纷，而他作为制作人很难去证明自己的清白。

也许Ratchet不知道，此类事件在大陆根本司空见惯，仅以Ratchet授权的简体中文版“姜维传”为例，简体版的制作者在发布游戏时更改了不少繁体版的设定，包括背景音乐、人物形象素材甚至人物的属性数值等。也许制作者是出于好意想优化游戏体验，但这样的改动本身反应的却是浅薄的版权意识，更别说有人为了商业利益而无视版权了。但Ratchet这位MOD作者的态度，却从侧面反映出，在台湾地区人们对版权有完全不同的认识。

至本文截稿时，我们依然联系不上“姜维传”等MOD作品的移植开发商。能够发现“姜维传”这样一部作品并进行移植，可见这家开发商是很有眼光的，能够判断游戏的优劣。玩家在苹果商店的反馈也说明，优秀的同人MOD有不逊于商业游戏的价值，那么问题来了，同人MOD的商业化之路在何方？同人优而商业化，这并不是一个伪命题，在日本有Comic Market，在欧美有Steam和GDC，这些都是同人走向商业化的途径。而在中国，也许已经有66RPG，有CGDC，甚至CocoaChina。但更多的时候出现的却是如“姜维传”这样的情况：制作人在不知情的情况下“被商业化”。也许在游戏发展水平不高的特定时期，我们需要先传播游戏去培养游戏市场，然后才能谈游戏消费习惯，但如今中国已成为全球第一大游戏市场，IP授权已经风生水起，玩家也已形成消费习惯，我们在很多层面其实早就已经“做好了准备”，为何不再多跨出一步，拿出部分利益来保护与支持原创？

中国游戏市场的火爆已经把资本市场深深地吸引了过来，接下来该是把那些曾经对游戏圈伤透心的流失的“游戏人”吸引回来的时候了吧。P



上 “姜维传”以KOEI游戏《曹操传》为引擎制作
下 游戏在苹果商店中的介绍宣传图



这个问题，我不知道答案
一个普通游戏人的迷惘

文丨西五环寻食员

中国游戏报道这个栏目设立之初的想法，是为了给还在国产单机一线挣扎与奋斗的制作者一个发声的平台，让这群还在为生存和梦想而努力的人们，有地方展现他们对于游戏最真实的想法。因此，你可以在这里看到看到国产传统单机“大厂”的坚持，也能看到一些独立制作者尚不成熟的作品展望。

但是做了一段时间之后我发现，仅仅这样还是不够的，还有很多一部分更底层的人，他们的声音的并没有被人所知道，这些人也许并不是一款游戏的决策层，只是干着游戏圈最基层的工作，但是正是因为有他们，才能够构建筑起整个行业。

今天我们了解的，是一个毕业不久的少年，出于对游戏的热爱，他有着自己的野心，也有着属于他的迷惘。

孙非凡，一个普通的青年，并没有多么令人激动的简历，也没有开发出什么惊世大作，他同许多普通人一样，只是因为喜欢电子竞技，梦想着自己能够在电子竞技圈里干出属于自己的事业，就冲进了这个之前他憧憬的圈子，但随之而来的迷惘，也让他对自己当初的决定产生了怀疑。

今天的故事来自一次对话，让我们一起看看，这个属于我们这些普通人的故事。

下文Joker简称 J，孙非凡简称 孙

孙：Joker老师，有时间么，想和你聊聊。

J：好啊，很久没见了。之前见面还是你在大学时候组织的那次比赛吧。

孙：嗯，其实那次比赛组织的并不算太好。

J：哈哈，我觉得还不错，以一个普通的大学生，能够拉到赞助，还能找到专业水准的选手来参加，在我看来已经很厉害了，至少我大学的时候没有这本事。

孙：还好吧，那次比赛你也帮了我们很多啊。

J：哈哈，我只是提供了一点建议而已，可不算是出了什么力。不过你今天可能不是想和我聊这事儿吧。

孙：恩，其实是因为最近有点事儿让我特别困扰，想从你这得到点建议。

J：哈哈，建议不敢当啊，你说说咱们一起想想么。

孙：就是我毕业后打算做一个线上的游戏指导平台，教新手和菜鸟玩游戏的那种，类似猪八戒网的模式。

J：哦？这种想法其实挺有意思，不妨和我详细说说。

孙：就是我这边是借鉴了猪八戒网的思路，我们的用户分两端，一端是需求提高的新手菜鸟，一端是非职业的但是有游戏基础和一定游戏技术的老司机，他们可以利用空余时间指导菜鸟，然后获得收入。

J：具体操作是怎么来？

孙：两种办法吧，一种是新手发布任务，然后把佣金托管在我们平台，老司机完成任务后我们扣除成交费后给老司机；另一种是老司机会有个人页面，然后新手可以专门去找老司机进行对接，同样我们还是中间抽成。

J：别人寻求帮助？如果寻求帮助的一个游戏你们没有人会玩呢？还有你们的这个游戏基础的老司机是怎么判定？如果达不到对方的要求呢？

孙：我们现在只定了目标提供LOL、WoW、“星际2”、DOTA2的服务，成交费参考猪八戒和同类网站，在10%这样。老司机的判定使用实名管理，对应游戏用户数据。最后加入信誉和评价作为自我淘汰和竞争机制。

J：你做的这个和代练的区别是什么？

孙：跟代练区别就是代练并没有解决“提升玩家水平”这个痛点。

J：那么最根本的一个问题是这些老司机你们如何去找？还有如果发生纠纷你们如何解决？

孙：我们的技术合伙人是前职业选手，他有一批资源，我这么多年也累积了老司机的资源。

J：目前你想做的是个平台，那你初期的资金问题解决了么？

孙：其实这一块就是目前我最大的迷惑，我们目前是在依托于淘宝在做，没有推广的情况下，也有一定的收入，也有投资人有意向，但是他们往往都在说要做风口上的东西，要做社交化的东西，还一直在唱衰PC游戏。见了好多人，都说pc游戏不行了，叫我去做别的。

J：……

在谈话的最后，孙非凡问了我一个看上去很“中二”但是却让我无法回答的问题：“坚持初心到底对么？大软这么多年的言论都是踏实做事，做好产品，现在网上到处都是说营销和炒作比产品本身重要的多，跟风比坚持有效得多，你对于这种风气怎么看呢，这么多年你们一直希望天朝的IT企业了解用户，做优质产品，现在那么多想套一笔投资人的钱就走的跟风劣质产品，你不觉得这么多年努力白费了么？

实话说，我并不知道如何回答他这个问题。我记得当时我说的是让他坚持一段时间看看，也告诉他他的想法不错，但是前路会很难。

但是他的问题我无法回答，如今的环境让我们很难能够静下心来做一款产品，想来原因也很简单，生存。

孙非凡的疑问，也许是我们大多数普通游戏圈从业者疑问，关于这个，你的答案呢？ P

一起玩过的日子
——漫谈国产游戏的黄金时代（下篇）

策划 | 本刊编辑部



想当初，让我们大战三百回合——国产战棋游戏的兴衰

文 | 呼吸机

早当年在国产武侠RPG大规模扩张的同时，对游戏模式改进的尝试也没有停止过。离RPG最近的流派，有引入时间系统的ARPG和引入空间系统的SRPG。有趣的是，在大陆各厂商选择尝试ARPG的同时，在地形各异的中国台湾岛上，过分机械化的战棋则成了尝试的焦点。

汉堂的起点是1992年的《大时代的故事》和《大战略》系列，从这个时间点和战略游戏内容看，已经可以看到之后汉堂发展道路的雏形，也显现出了汉堂的风格——大气、独特，对自己和对玩家同样苛刻。在上世纪九十年代中期，《炎龙骑士团》系列成了国产战棋的开端——单从这个名字和画面上看，新一代玩家可能难以猜到本作出于国人之手。从游戏性而言，兵种、收集、多结局，一应俱全，操作很适合DOS时代。游戏本身对《火焰之纹章》《梦幻模拟战》等游戏的模拟意味很强，从今天的角度来看，无论剧情或是游戏性都略显平庸，但该系列放在今天都值得一玩。游戏的系统很直接，不用过多介绍，玩家可以凭直觉探索系统和剧情。战斗本身的紧凑和玩家操作点的密集，是今天的游戏都完全可以借鉴的。在我看来，对战棋游戏拖泥带水的印象完全可以抹掉，比之往个店都要大说特说10分钟的各种RPG，战棋用三两句台词就能轻松刻画一个角色的性格和背景，可谓壮举。

在2000年左右，国产战棋游戏迎来了一个高峰期。这些游戏多数轻快、卡通，但并不显得幼稚或艳俗。二维战棋棋盘颇有种简明的戏剧感，而战棋的叙事法打破了回合制的很多局限。虽然那一代的战棋游戏依然带着粗陋的一面，多半没有地形设计，兵种设计也显得干枯，但终究做出了很多麻雀虽小五脏俱全的雏形。

奥汀的《幻世录》和之后的《异域狂想曲》一样，从标题就可以看出游戏的风格——很大胆，甚至有些轻狂。从游戏本身来看，当年的游戏有意无意间创造的值得回味的地方很多。初代《幻世录》的剧本很经典，对白有一种沧桑味道，当时的游戏虽然普遍没有太长的剧情，但寥寥几语，作品将背景、历史、种族、地理交代得一清二楚，许多人物非常鲜活，有很多值得回味的台词和语录。故事创造了一个值得挖掘的世界观，只可惜之后缺少对素材足够的重组。值得一说的是，《幻世录》的关卡和剧情有很完美的结合，玩家很难脱离剧情进行游戏。关卡和隐藏内容的设计也很出彩，加上多结局的设定，让游戏耐玩度提升。经验和连杀系统让作品数值判定很新颖，让一板一眼的战棋变得痛快许多。游戏多结局的设计完全是对应玩家决定所产生的因果关系，而不只是调调好感度那么简单。人物升级后通过加点增强能力，转职后可以学习不同技能，游戏的技能和人物性格完全吻合，而不只是扔扔元素球。虽然到最后期，转职的失误让游戏难度失调，但早







左上 《炎龙骑士团》的开始画面让如今的新玩家们可能都不会想到这是一款国产游戏

左下 《幻世录》就是被这款不争气的续作搞垮的

右 《天使帝国》系列的生命力异常顽强，MOD不断

在20年前，国人就能对西方幻想题材如此精准的把握，已着实令人感叹。

大宇的《天使帝国》是个很古怪的尝试，游戏中的所有角色均为女性，依靠一套转职系统支撑，剧情也很线性，透过这一部作品，可以看到二十年来游戏画风和人们审美观的变化，DOS时代的人设实在不敢恭维。2000年后，头几年台湾地区的游戏美少女概念也只是小眼睛、白皮肤、浅发色。比之后期的战棋，《天使帝国》更有棋的味道，人物能随意转职，这也让人物性格刻画深度下降，但打法则更加多元。该系列曾在二代做出数值和耐玩性相对完善的作品，也一直在手游上有衍生作品，三代的MOD常在小范围内流传。近日系列续作也传来消息，这多少让目前单调的国产单机市场上，玩家们有些值得等待的东西。

宇峻的混搭一直很大胆，从《超时空英雄传说》到《古文明霸王传》，毫无掩盖、天马行空的穿越和战斗，亮丽的画面，过瘾的转职、养成元素和隐藏内容，让作品很简明又具有特色。游戏养成节奏很快，升级和转职的操作都能很快得到回应，战斗也很简明。在两个系列中，前者一代穿越，二代颠覆一代主角。后者双线叙事，多结局，将当时游戏常见的设定做得很夸张。有趣的是，两个系列都将东方和西方文明有些粗暴地拼接在一起，在这些游戏中，东方人，尤其是东方男性反而是权力和正义的象征。东方元素和西方元素是交接和搭配的，而不只是两块大陆那么简单。当市场上充满了规规矩矩的日式幻想，一个敢想敢做，中西结合的混搭故事则显得痛快淋漓。

弘煜将厚积薄发的《风色幻想》系列定位为看家宝贝，其战略和风格也注定了公司本身的兴衰。《风色幻想》系列在二代尝试过角色扮演，但最终还回到战棋。从一个俗气的召唤魔兽战斗的系统开始，衍生了可圈可点的世界观和玩法设定，每一代的篇幅都很宏大，也很值得回味。虽然早期战斗系统说不上优秀，但通过时间变化，每一作都有内容的变化。在第三作中进军3D后，作品对位置、地势和场景的表现提升了一个级别。该系列对开放养成一直不太有兴趣，但对场景和人物的把握很出彩，许多屋顶、室内和船只上的战斗让人记忆犹新。人物依靠被称作RAP的行动值行动，战斗的自由度很高，也不必过于谨慎，加上各异的称号系统和复杂的能力值，以及并不太严谨的多难度系统，让玩家可以放开了发挥，打法天马行空。笔者甚至感觉初代“古剑”对该系统都有所借鉴，虽然这个设定并不适合回合制RPG。在那个一着不慎满盘皆输的时期，系列的最后一作滑铁卢导致这个大坑一直没机会填。但单凭着设定，该系列到今天都有颇多文化衍生品和粉丝群。在后期的绿之星篇做出了剑与魔法幻想和蒸汽朋克科幻结合，明丽轻快的风格，也算是摸索出了属于自己的道路。单单正传，该系列就让国内玩家看到了第六作——在国产品牌身后放一个数字6，是多么让人兴奋的事情啊。

之后，战棋成了万能的锅底——战棋加神话等于智冠的《轩辕圣战录》，战棋加三国等于第三波的《三国孔明传》，战棋加战争等于尼奥的《八年抗战》。这种浮躁足以视为崩盘的前奏。战棋和主流各“剑”也有交集，《天地劫》系列起于一部战棋，“轩辕剑”尝试过并不成功的《轩辕伏魔录》。其他还能留下名字的作品，包括昱泉国际的《圣剑大陆》、Gameone的《女皇骑士团》、宏申的《炽炎传说》、酷一的《盖亚大地传说》……这些名字放在当下二流手机游戏里也毫不为过。战棋从







左上 《阿玛迪斯战记》（The Lord of Beast）有个很霸气又语法不通的英文名

左下 有些国产战棋游戏方式也跨过了3D门槛。例如这款安峻科技的《九英雄物语》

右 后期的《风色幻想》很亲民，风格却很粉丝向

对武侠角色扮演的叛逆之举，退化成对日式幻想不伦不类的模仿。

作为国内战棋的鼻祖——汉堂公司，之后的《致命武力》和《阿玛迪斯战记》铸就了一代经典，两作对科幻和奇幻题材精华的准确把握至今难以被超越。游戏里的人设大胆前卫，世界观宏大。从战术上，汉堂对玩家的要求很苛刻，必须步步为营，反复探索，还要配上运气成分才能取胜。游戏中，角色升级、物品获得等内容都有利有弊，没有绝对的打法，游戏也属于慢热型。故事的剧本继承了老式游戏的精华，简单凝练，点到为止。这几部游戏的画面在那个时代的国内算得上惊艳，而招式和动作设计，在今天看都有很多值得借鉴的地方。汉堂的作品晦涩甚至无法卒读，至今还被许多玩家过分吹捧，但从他们在几年间将两个战棋品牌和《天地劫》同时经营，也可以看到他们野心过大，战线过长的一面，这也为这几款游戏没有续作埋下伏笔。

虽对日式幻想、科幻和中古题材都有涉及，各种战棋都没有建立起足够强大、独立、具有原创色彩的世界观和人物，整个流派还在模仿的边缘，再卖座，也会被其他题材轻易取代。汉堂的《致命武力》只有两部，《阿玛迪斯战记》没有续作，大宇的《圣域争辉》只有一部。令玩家津津乐道的几大系列，基本全部毁于不争气的续作。在新世纪最初的三四年，《幻世录2》《天使帝国3》《超时空英雄传说3》让战棋时代终结。要知道，在那个残酷的时代，口碑优秀的系列可能毫无缘故地流产，更何况集体瘫痪的战棋。

2005年后发行的战棋，只有《风色幻想》未完待续的《绿之星篇》，和光谱还在坚持的《三国立志传》《武林立志传》，以及智冠在2008年发行的设计完全过时的《水浒新传：天地之风》，推流行的战棋模式也变成了投资缺失下的思路。“立志传”系列晚期游戏性过分粗糙，战斗拖沓，难度过火，不接地气地大玩搞笑路线，在单机令人尴尬的萧条期反而让人笑不出声来。绿之星篇比之“风色”菲利斯多篇更卡通化，更圆滑，战斗系统也简化许多，更变成一种装点，虽然制作愈加成熟，游戏流程和难度设计也更亲民，这无非是经费不足下的无奈之举。这些作品突然变得轻快，背后却是一言难尽的残酷。

在坐拥《幻世录》的宇峻奥汀和《风色幻想》的弘煜已经沦为默默无闻的页游和手游制作商的今天，《面包房少女》《永夜幻想曲》的出现，让中国战棋在2010年之后以另一种方式重生了。

金戈铁马在心中——国产RTS鼎盛时期的西学东渐

文 | 半神巫妖

从上世纪九十年代中期到新千年伊始，要是说起哪个游戏类型是全球玩家的最爱，如今不可一世的枪车球还真排不到第一。在那个时代，因着Westwood、暴雪以及一大批创意十足的工作室，即时战略游戏（RTS）成为了无可争议的王者——大批经典即时战略游戏霸占着玩家的屏幕，它们有着一个比一个更要脑洞大开的剧情设计，媲美好莱坞大片的真人过场动画以及战略、战术性十足的玩法。而这个时代，也恰恰是国产单机游戏的黄金时代，即时战略游戏不可避免地被引入了中国，走上了一条西学东渐之路。

傲世三国——融入了中国传统文化的RTS新概念

作为中国大陆地区最早从事高端娱乐游戏和多媒体软件开发的公司之一，目标软件（北京）有限公司堪称当时国内即时战略游戏制作最高水准的代言人，甚至被称作是国产单机游戏最高水准也不为过——它们制作的多款单机游戏都走向了国际，其中2001年发行的《傲世三国》创下了多项国产单机游戏的纪录，比如首个参加E3大展的国产单机游戏，首个获得《PC GAMER》杰出游戏奖的作品，首个在全球发行16个语言版本的游戏，上市当月全日本销量第一等等，而这些纪录至今也未被打破。

笔者仍难以忘记第一次进入《傲世三国》的情景，这款模仿了当时全球三大RTS系列之一《帝国时代》的国产游戏，却让我惊诧于国产游戏的画面竟然也可以这么精美！美轮美奂的中国古建筑、形象绝不雷同的武将、工笔画一般的地形地





左 《傲世三国》创下了多个国产单机游戏纪录

右 《傲世三国》的内政、外交、招募犹如策略游戏一般精彩

貌，这个画面给我的感觉完全与《帝国时代》不相上下，并且《傲世三国》的风格更贴近国人的审美观。

细致地玩下去，笔者更是惊艳于《傲世三国》在即时战略游戏本身玩法上的创新。对于这点，《PC GAMER》给出了“创新地加入了RPG属性的经典即时战略游戏”的评价，《PC FORMAT》则认为，《傲世三国》“给传统的即时战略游戏带来了全新概念”，就连即时战略游戏专业杂志《STRATEGY PLAYER》都认为它是“人海战术的终结者，真正意义上的策略游戏”。

是的，《傲世三国》一改《命令与征服》等游戏注重坦克大战的人海战术，将三国时期的谋略、武将融入到了游戏之中，不但有着传统RTS的游戏模式，还创新加入了内政、外交、生产、招募人才等模式，其中光是科技元素就有一百多项，丝毫不比当时风靡全球的《文明》系列差。在战斗系统方面，加重了武将的作用，只有招募到强大的武将，才有可能在游戏中获得全面的胜利。除此之外，自然灾害、国运、君主声望、民心等因素彼此关联，为游戏的胜负增加了大量的变数，让游戏进程丰富多彩且乐趣十足。

现在看来，《傲世三国》的成功绝非偶然，它的灵感确实来自于《帝国时代》系列，但与如今某些山寨厂商拿过来换皮就用不同，目标软件不但在《傲世三国》中融入了中国传统三国文化，而且依托于这些文化元素，创新发展了即时战略这个游戏类型。也正是因为如此，它才能在当时全球已是红海的即时战略游戏中异军突起，青史留名。

铁甲风暴——好玩的游戏来自于创新

其实早在《傲世三国》发行的三年前，目标软件的另一款经典RTS游戏《铁甲风暴》就已经为他们赢得了不小的声誉。与《傲世三国》贴近于《帝国时代》不同，《铁甲风暴》更像当时世界上同样出名的《黑暗王朝》——它们有着同样科幻的外太空背景，也有着同样创新性的思维。

如今看来，如果说目标软件这家游戏公司有一张自己的标签的话，那么创新绝对是实至名归。在《铁甲风暴》这款游戏里，这个特性表现在了机器人部件这个在当时全球RTS领域都鲜有人涉及的设计上。众所周知，在当时一款标准的即时战略游戏无非有那么几个要素：两到三方势力，每一方十几到二十个作战单位，性格各异的英雄单位，人机对战和遭遇战地图等。而其中每一方的作战单位尤为关键，因为它们直接决定了战斗过程的可玩性高低。在这个方面，《铁甲风暴》创新性地加入了可更换机器人部件设计，让玩家可以自己组装战斗机器——气垫底盘、各类型火炮组件、不同的装甲外壳……玩家不但可以像其他RTS中那样生产作战单位，还可以通过生产各种组件来升级这些单位，当战局发生改变，比如为了应对不同的作战地形，则可以随时更换这些组件。笔者可以举一个小例子，由于游戏是外太空探索背景，因此有着多达二十多个不同的星球作为战场，而这些战场的地形是形态各异且未知的。比如进入到一个未知星球之后，随着探索发现有一个居民点位于一片冰封的湖泊北方，那么玩家就可以将坦克的履带组件换成气垫底盘，就能顺利穿过这片湖泊长驱









左上 《傲世三国》中的英雄数量远超同期RTS

右上 《傲世三国》的战斗谋略性十足

左下 《铁甲风暴》中的雪地战场

右下 针对不同战况更换组件是《铁甲风暴》的最大特色

直入，而不必远道绕路浪费时间。

这就是《铁甲风暴》，笔者之所以在近二十年之后仍能记得这款游戏，正是因为它的创新所带来的游戏性是如此的历久弥新。我想，这也正是当下国产单机游戏厂商最需要补的一课吧。

自由与荣耀——为国产单机首次引进3D RTS游戏模式

提起北京金洪恩电脑有限公司，或许大家对其制作的教育软件更为熟知一些。但在1999年，这家公司却追赶当时风靡一时的即时战略浪潮，推出了中国第一款全3D即时战略游戏《自由与荣耀》。

熟悉世界即时战略游戏史的玩家应该清楚，在1995年《命令与征服》问世后，世界RTS又陆续出现了几个颇具代表性的“门派”。其一就是《命令与征服》代表的，通过真人过场动画展现剧情的鼻祖派；其二则是暴雪的《魔兽争霸》《星际争霸》，他们代表了RPG派和对战派；其三便是微软的《帝国时代》所代表的画面精美的历史派；最后，则是同样拥有很多拥趸的《横扫千军》所代表的3D派了。

《横扫千军》削弱了剧情表现，也削弱了严苛的单位平衡性，将注意力放在了3D引擎所带来的立体战略战术上。以大规模的军团作战为导向，以3D空间的海陆空混战为卖点，为RTS领域带来了一股另类的冲击力。因此，《自由与荣耀》在《横扫千军》发布两年后的1999年，将这种玩法引入到国内。当然，现在看来，在大规模作战上《自由与荣耀》并没有领悟到《横扫千军》的精髓，甚至在3D引擎的把握上以及地形因素的运用上也很不成熟，但《自由与荣耀》之所以出到了二代甚至如今还有人在WIN7上玩，凭借的正是金洪恩那勇于挑战世界潮流的勇气。而对于笔者来说，在鏖战于《自由与荣耀》的世界中给我留下最深刻印象的并非是火暴的战斗，也并不是海陆空作战的手忙脚乱，而是劲爆的音乐。是的，《自由与荣耀》也许没有《横扫千军》那精细的3D建模，但其搭配了小军鼓、大鼓以及架子鼓的战斗音乐是如此的让人血脉贲张，大号的辅助和长号的激情揉入其中，每一场游戏都让当时年少的我激情澎湃。

这就是《自由与荣耀》——被放置在《洪恩教育》软件包里的国内首款3D即时战略游戏，

生死之间——我的征途在星辰大海

作为同样是科幻题材的国产即时战略单机游戏，这款由鹰翔软件制作的《生死之间》其实并没有太多出彩之处，在当时也并未引起什么轰动。不过鹰翔制作组勇于突破自我，勇于推倒重来的精神倒是令笔者对它刮目相看了。

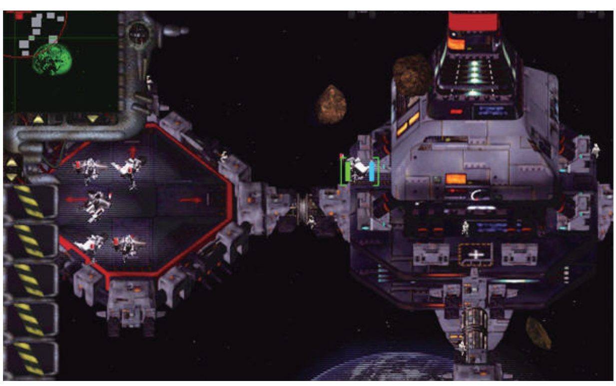
《生死之间》讲述了一个人类在外太空争夺生存空间的略显俗套的故事，其战斗场景和单位设计都很一般，但时隔一年后推出的《生死之间2》却因为这个背景故事得以推翻自己，另辟蹊径——这边是太空战。是的，《生死之间2》摈弃了一代的地面战，将全部战斗放到了太空中，玩家需要在空间站平台之上与敌人厮杀，一代的星球变成了宇宙中的一个背景。

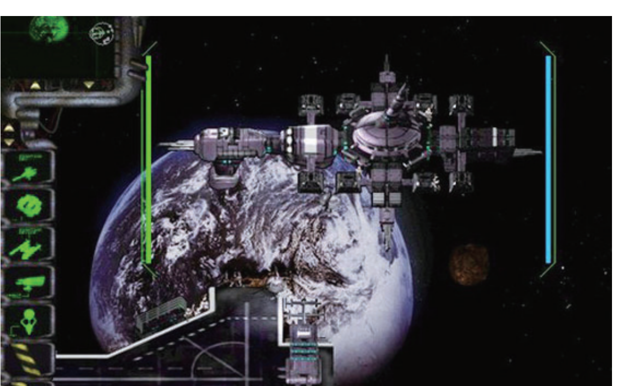
也许有人会说，这会不会是受到了《家园》的影响，这里需要澄清一下：第一，《家园》是在《生死之间2》发布一年后问世的游戏；其二，与《家园》全方位3D太空战场不同，《生死之间2》仍旧是平面分层的战场设计。

即便如此，《生死之间2》那多达四层的平面战场仍旧为玩家的战略战术带来了无限的可能。太空迷雾的设计提









左上 作为教育软件面市的《自由与荣耀》

右上 《自由与荣耀》的3D画面在现在看来都属精美

左下 《生死之间2》勇于突破自我，将战场完全搬入了太空

右下 《生死之间2》的太空背景如梦似幻

升了奇袭战术的重要性，多达五十多种的武器建筑平衡性十足，作为基地的太空站可以移动也颇具新意。这些设计都让《生死之间2》成为1998年国产单机游戏的扛鼎之作，给了当时的我一种真正意义上“我的征途在星辰大海”的感觉，这感觉甚至要超过了同期的《星际争霸》，毕竟《生死之间2》是真的在太空作战。

以上便是上世纪九十年代末期全世界即时战略游戏鼎盛时期的西学东渐，国产单机游戏在这一领域表现出的创新力、差异性以及勇于突破自己的果敢行动力都是前所未有的——而这些，则正是当前国产单机游戏最需要的品格。

作为一个即时战略爱好者，笔者有幸经历了那个战火纷飞、精彩纷呈的时代，而在多年以后，我可以骄傲地说，这些深藏心底的金戈铁马，有很多都是国产即时战略游戏带给我的——这也许才是最重要的。

没有画面的日子，我们玩数值也那么有趣

文 | isblue

拿现在的单机游戏与十年前的相比，最大的变化就是画面变得更为精致，场景变得更为宏大，对电脑的要求也水涨船高，大制作才是时代进步的表现，在这样的浪潮下，许多曾经妙趣横生的游戏悄悄地离我们远去，沉到了记忆的箱底，再翻腾出来的时候，已经蒙上了十几年的灰尘。

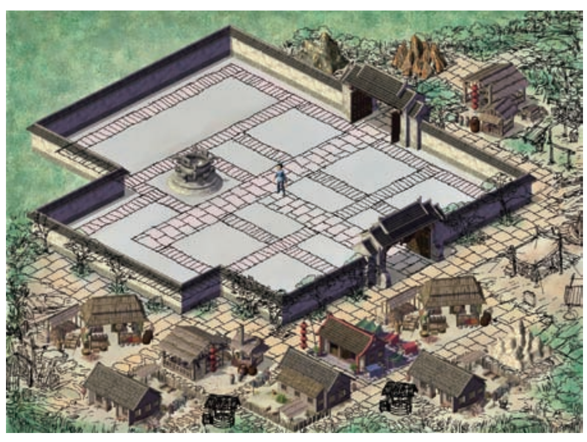
在十几年前那个电脑硬件还受到种种限制的年代，程序员们还没有办法通过恢弘的画面场景打动人心，便只能把更多的精力放在游戏内的机制上。游戏制作人就像魔法师一样，用一双妙手将难以理解的代码数值转化成“力量”“敏捷”“智力”等数值，将一团数字与另一团数字之间的较量转化为一场场“战斗”，让玩家为这些数值的高低废寝忘食，琢磨再琢磨。如今的网游创建人物要捏一张明星脸，那么当年的单机创建人物只是琢磨数值，那1点的天赋到底是加到体力上，还是加到智力上？如今网游的公会养成是考验会长的人望与组织协调能力，那么当年的单机建立公会就是在不同属性的NPC之间作出选择。如今游戏玩家恋爱是聊天“约吗”到最后发现性别都搞错，那么当年单机的恋爱就是计算每一门科目的成绩，达到追求“对象”满意的程度才能迎来告白的结局……

在没有网络的时代，在硬件不足的时代，正是那些游戏制作人为我们模拟出一个世界和一群NPC让我们去养成，陪我们去组队，与我们“结婚生子”。模拟游戏（Simulation Game）在十年前的单机时代，就扮演了那个陪伴我们的角色。

模拟一个江湖

自从电子游戏成为一种娱乐方式，模拟类游戏就占有自己的一席之地，在那个硬件技术有限的时代，集中于数值玩法的模拟游戏拥有先天的优势，在国外此类游戏推出也大受欢迎，重复可玩









左上 在《金庸群侠传》系列游戏中已经引入了数值培养

左下 《天下霸图2》的画面虽然变成3D，但在2008年那个时代这画面已毫无优势

右上 在《天下霸图》游戏中玩家可以构建自己的门派

右下 《武林立志传》的战斗系统回归回合制

度非常高。广义的模拟游戏范围非常广泛，本文主要谈其中的一个分支——模拟经营类。

如果说资本主义的西方世界崇尚经营一家公司、一座城市乃至一个国家一个种族才能给玩家带来最大的成就感，那么对国产游戏制作者来说，模拟出一个武林无疑才是最高理想。在早期的许多RPG中，已经有不少游戏涉及模拟与养成元素，具有代表性的便是《金庸群侠传》及其后续作品。高度个性化的开放世界，让玩家可以自由选择学习的武功，自由搭配组成自己的队伍，与各类NPC互动。《金庸群侠传》虽然归类为RPG，但实际上已经有了非常多的模拟养成元素，同时代的其他游戏也先后加入养成元素以增加游戏的可玩性，如此积累直到一部专注于经营养成的游戏诞生——光谱的《天下霸图》系列。

以今日的眼光来看，《天下霸图》放在单机游戏历史上并不出众。但在当年，它短短的几句简介足以打动心怀武侠梦想的热血少年。在这款游戏中，玩家可由少林、武当、峨嵋、华山、丐帮、魔教等12个门派中挑选自己喜爱的门派来进行游戏，也可以自己创造新门派，然后通过招收弟子、设立分舵、打造武器、培养人才、订立盟约、铲奸除恶等方式，与其他武林势力一较高下，并逐步提升门派威望，最后成为足以号令天下的武林霸主。但如果经营不善的话，也可能会众叛亲离，最后落得灭门的悲惨下场……

在这款游戏中，玩家终于不再只是扮演武林中的一枚棋子，只能沿着编剧设计好的路线行动，而是可以自己选择一个门派经营。经营的过程则是通过培养弟子，打造兵器等方式壮大门派的实力，而非只求个人实力增长。弟子的实力、门派的声望变得比个人实力更为重要。同时江湖上的门派还会有正邪阵营之分，攻打其他门派需要一支战斗力强大的队伍，这不是一个人的战斗，而是需要做好充足后勤准备的。

总体来说，《天下霸图》的游戏理念将中国江湖的笼统概念通过类似光荣《三国志》的形式呈现出来，一张偌大的中国地图上不再是令人疲倦的三国争霸，而是那些熟悉的江湖门派互相争锋，既新鲜又有代入感。这一点，的确是这款游戏最大的卖点，也是光谱意欲开创一个新游戏系列的野心。可惜的是，好创意总需要强大的数值系统做支撑，但《天下霸图》悲剧的数值系统让游戏一进入中后期就出现各类数值崩坏，许多武功绝学变得毫无用处，弟子培养往往鸡肋，强者过强，弱者恒弱成为游戏进程中的重大的问题。游戏一开始设计的庞杂的门派与武器系统导致在中后期无法控制爆炸性增长的数据，这可以说是所有模拟游戏都面对的问题，在这点上，《天下霸图》及其续作《天下霸图2》都没能解决好。

《天下霸图2》于2007年推出，距离初代已过去4年，2代主要的内容提升体现在游戏引擎与画面上，人物由2D变成3D，战斗也不再是显得过时的回合制。然而除了画面，游戏在核心数值方面并没有多少突破，新增加的联网功能反而让游戏得到更多差评。最终，这个独具创意的江湖模拟游戏只推出了2代就戛然而止。

在2009年光谱又推出了《武林立志传》及其资料片"龙吟剑"。这部作品在背景架构上无疑受到了《天下霸图》系列深刻的影响。八大门派的设定，以及游戏中各类武功、兵器的设计都有前者的影子，而游戏的美术风格则偏向日漫风，显然这是受到了来自寰宇之星的影响。这一次游戏通过另外一种方式避免了数值崩坏情况的发生，那就是用主





左上 联想到中关村如今的荒废，再打开《中关村启示录》心中五味杂陈

左下 《中华一番客栈》借标题之光，游戏广为传播

右 《仙剑客栈》给仙迷们带来了不一样的游戏体验



线剧情引导游戏故事的发展，以角色扮演为主，加入模拟与养成的元素。国产模拟经营游戏绕了一圈又回到了十年前的原点，这不知算是幸还是不幸。

一起开餐馆吧

也许模拟一个江湖太难了，许多制作人没有那么大的胸怀，那么就模拟一份小小的产业吧。然而“士农工商”的商在中国是排在最后的行当，不知道是不是这个原因，国产商业模拟游戏一开始就从诸如《中关村启示录》这样的作品起家，再发展到《便利商店》《北京浮生记》等作品，在商业模拟之余都透着一股戏谑的气氛。相比之下另一个题材的作品倒是在那个时代很受欢迎，那就是开餐馆。

在“民以食为天”的中国，开餐馆似乎是许多人普遍都会有过的梦想。餐馆模拟的游戏系统在当年已经定型（基本是导客、做菜、上菜、结账的循环），很容易就可以搬过来用。其中大宇推出了国内仙迷们非常熟悉的《仙剑客栈》。李逍遥作为从客栈出身的“公子”除了有一个大侠梦之外，最实际的自然是带着自己的红颜知己们经营好客栈啦。熟悉的人物配合易上手的系统，再加入事件与小游戏，组成了《仙剑客栈》这款游戏。比起剧情荡气回肠的“仙剑”正传，《仙剑客栈》只是一款小品级的游戏，但它带给玩家的乐趣，却一点也不小。

如果说《仙剑客栈》是因为沾了“仙剑”这个品牌的光才让人印象深刻，那么《中华一番客栈》大概要感谢当年热播的日本动漫《中华小当家》了吧。实际上这款由华义国际发行的游戏和日本动漫没有丝毫关系，是一款原创的饭店经营游戏。不过，因为动漫而下载这款游戏的玩家并没有后悔，因为游戏以丰富的菜品和有趣的系统吸引住了玩家。虽然我们只在游戏中窥见中国料理文化的一小部分，但仅是这样也足以让我们享受简单的游戏乐趣。而游戏在细节上模仿《主题医院》等作品的幽默诙谐更让游戏锦上添花。游戏后来推出过独立资料片《中华一番拉面屋》，此后又推出续作《中华客栈2：满汉全席》以及资料片“百鬼夜宴”，可见游戏还是颇受欢迎的。受此影响，港台地区在2000年左右也爆发了一批模拟餐饮游戏的小高潮，《便利商店》系列、《梦幻西餐厅》《台北咖啡屋》《疯狂摇摇杯》等作品纷纷推出，虽然都不算大制作，却成为那个单机时代独特的点缀。

在这些点缀之中，还有一款游戏值得一提，那就是由香港火狗工房推出的《爱神餐馆》系列。《爱神餐馆》将模拟经营与恋爱养成巧妙地结合在一起，游戏中的NPC大多由各色美少女组成，









左上 火狗的《爱神餐馆》系列在港台地区很成功，甚至登陆PS2主机

左下 《爱神餐馆2》的人物和画面更加精美，但系统上没有大的突破

右上 《绯雪千夜》是恋爱养成与模拟经营相结合的游戏

右下 经典的养成游戏《皇帝》后来通过同人游戏的方式得以复活

玩家一边经营餐馆，一边与各NPC互动，发掘NPC背后的故事，最终走向某一个角色的结局。游戏画面精美，人物的刻画也很细腻，尤其每一位女性NPC都对应一种花语，其营造的那个梦幻美妙的世界，的确给当年的二次元玩家送上了一份不大不小的惊喜，同时《爱神餐馆》系列也成为当年少数几款登上PS2主机平台的国产游戏之一。除了《爱神餐馆》系列之外，火狗工房还推出过类似《美少女梦工场》的《绯雪千夜》，同样获得了不错的评价。

恋爱养成与模拟经营天生就是一家，两种元素结合在一起相得益彰。怪只怪随着时代发展，以数值玩法为核心的养成游戏没有了市场，导致数值类模拟游戏大退潮，连恋爱养成的大本营日本都不景气，更何况国产单机游戏被网游冲击的黑暗十年呢？然而在本文简短的回顾中我们可以发现，那些如今依然被提及的模拟游戏，除了《皇帝》等少数作品外，竟大部分都是2000年之后的作品。尤其在2005年之后，模拟游戏几乎支撑起国产单机的一方小天地，直到它们完成历史使命退出历史舞台。

然而仔细想想，模拟游戏真的退出历史舞台了吗？看看QQ空间里的那些“农场经营”小游戏，看看各类页游中的模拟养成元素，看看网游之中的宠物系统、公会系统（例如《神武》单机版）……其实基于数值的游戏玩法从来都没有离我们远去，只不过从不作弊的电脑程序被换成充值就“加特技”的页游式数值比拼。数值游戏从单机走向网络，商业价值翻了上百倍，单纯的游戏乐趣却一去不复返。这种时候，也许只有发现《皇帝养成计划》或《高考恋爱100天》这样的游戏，才会让我们疲惫的心偶尔振作精神吧。

并非只有武侠——说说国产奇幻RPG的兴起

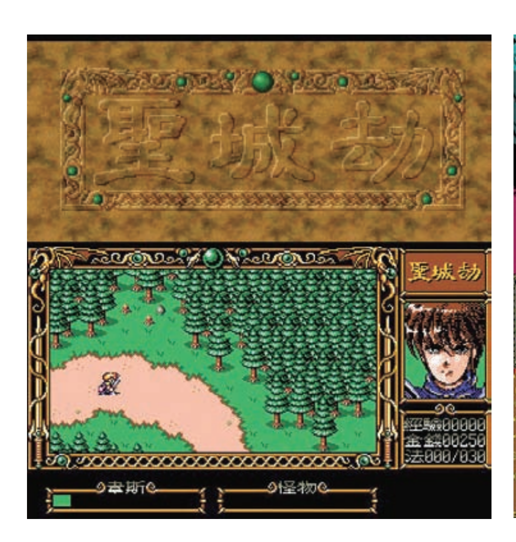
文 | 碧海银鲨

近些年以来，但凡一提到国产RPG，几乎都默认是武侠或仙侠类题材的“三剑”，就连“三剑”之外的全新品牌《雨血》《风卷残云》《凡人修仙传》《御天降魔传》等无一例外都属于武侠，难道国产RPG就只有武侠这种单一题材了么？好在去年底宣布延期发售的奇幻题材国产RPG《圣女之歌3》总算是一个“特例”了，这也将如笔者一般的老玩家们的记忆，拉回到十几年前那个繁荣昌盛、百花齐放的国产RPG辉煌时代，那时可不只有东方玄幻、历史武侠题材，还有奇幻甚至科幻这样的题材，尽管从数量上来说仍然是屈指可数，但它们都曾给玩家留下过极为深刻的印象。

奇幻源自于海外

“奇幻”一词是由英文“fantasy”翻译而来，此译名的起源已不可考，但直到1992年在台湾智冠旗下的老牌游戏杂志《软体世界》中开设的“奇幻图书馆”（Fantasy Library）专栏时才固定下来，并沿用至今成为通用译名。可见，在海外大行其道的包括游戏、电影、小说等在内的奇幻作品，以“奇幻”的概念进入中国都比较晚。在国内，就连奇幻的译名都与游戏有关，这足以反映出奇幻题材在海外游戏市场上的特殊地位。而在游戏史上，无论是日本的三大RPG——《勇者斗恶龙》《最终幻想》与“传说”系列，还是欧美三大RPG——《创世纪》《巫师》《魔法门》系列，皆可归属于奇幻类。事实上，日本市场与欧美市场上各自诞生的奇幻游戏差异很大，但它们最显著的共同点就是“剑与魔法”的元素。

正是因为奇幻在海外游戏市场上占据着如此显赫的地位，才使得中国台湾最早的一批游戏人深受影响而走上了游戏制作之路，例如蔡明宏最早在1987年制作的《屠龙战记》是什么题材至今难以考究，不过从名字上看就很奇幻。而当他看到海外奇幻游戏在市场上大行其道后，基于“写一个中文的中国式RPG





左 早期国产奇幻游戏《圣城劫》

右 《天使帝国》是大宇的第一款奇幻类战棋游戏

冒险游戏”的念头，在1990年推出了《轩辕剑》，并成为最早的一批武侠游戏之一，延续至今已有25年历史。

奇幻开启战棋黄金时代

说起国产奇幻题材游戏，目前有据可考年代最早的是由安宝研发，精讯于1992年代理发行的架构与《伊苏》类似的《圣城劫》，其游戏过程和战斗都是在同一个画面进行, 而且是与怪物碰触的方式，加上游戏过程短，剧情也有点贫乏，只是款可以玩玩看的小品游戏。到了1993年，大宇资讯推出了第一款国产战棋游戏《天使帝国》，采用的就是奇幻题材，日后也发展成一个系列，第四代将会在今年上市。

真正对日后产生重大影响的奇幻题材战棋游戏当属汉堂国际于1994年自行开发的《炎龙骑士团：邪神之封印》，不过就游戏本身而言，即使以当时的标准来看也不能算是很成功，但它的出现打破了日式战棋一统天下的局面。接下来，汉堂再接再厉于1995年推出《炎龙骑士团2：黄金城之谜》，成为战棋游戏史上公认最成功的作品之一。

在《炎龙骑士团》系列中，我们看到了其模仿自日本世嘉旗下战棋游戏《光明力量》系列的诸多设定，并且在这些日式战棋的基础上融入了自己的特色，因此才能成为华人圈里最为成功的战棋游戏系列。不过《炎龙骑士团》系列作为早期模仿日式游戏的奇幻题材作品，不变的仍然是血与火、剑与魔法的时代背景，以及骑士与公主，勇者斗恶魔这样的剧情。《炎龙骑士团》系列的成功影响了后来的一些国产战棋游戏，如宇峻的《超时空英雄传说》系列，奥汀的《幻世录》系列，弘煜的《风色幻想》系列等，在战棋繁荣的黄金时代里，除了汉堂后来推出的《天地劫：神魔至尊传》与《致命武力》系列，以及大宇的《轩辕伏魔录》，智冠的《轩辕圣战录》等少数作品外，大部分都是奇幻题材。

影响力深远的《守护者之剑》

对于奇幻题材的传统RPG来说，目前虽然很难考究哪个才是国产游戏里最早的，但要论影响力的话，当从台湾风雷小组制作并于1998年发行的《守护者之剑》算起。风雷小组虽然隶属于日本TGL公司，不过小组成员都是中国人，因此这款游戏仍可以算是百分百的国产作品。

《守护者之剑》深受当时正处于繁荣时期的日本RPG影响，从各个方面看都几乎与日本PC游戏毫无二致。游戏表现出TGL一贯的精美画风，采用多层卷轴技术制作的场景画面美轮美奂，配乐也令人耳目一新，在玩法上采用了不同于当时主流回合制战斗系统的即时制战斗系统。由于游戏的大卖，使其成为国内市场上首个得以推出续作构成系列的奇幻RPG。

其实《守护者之剑》的故事原是一部长达40万字的小说，是由风雷小组原创的史诗故事。最完整的版本共分为5大章节，由于1998年夏季发行的《守护者之剑》一代只描述完第一章“命运的相会”，所以风雷小组在2000年推出了其正式续作《守护者之剑2：伊格丽亚之章》，将其余的四个章节完整收录在这一代作品中。

《守护者之剑2》是5CD的RPG大作，声光效果与画面在当时均属上乘，战斗动画极具魄力，剧情动画则有33个之多，而由周志华、骆集益、吕圣斐、商育通这四位电影和舞台剧音乐制作人所制作的背景音乐也十分动听。

在笔者看来，虽然《守护者之剑2》的剧情仍存在一些欠缺之处——比如对其虚拟的奇幻世界的营造表现不足，但其剧情走向尤其是结局甚至有着比《仙剑奇侠传》更强的震撼力。

在游戏中，男主角修特外出冒险的目的是为了寻找守护者之剑以复活未婚妻露儿。“自私的人，竟是用心良苦的爱，”这是游戏中对男主角修特的最后评价，活在丧妻阴影下的他对这个“是非颠倒”的世界充满了仇恨。因为他的自私，使一个部落惨遭毁灭，他的行为被他不平凡的宿命所左右，直到女主角







左上 《炎龙骑士团2》的全屏战斗动画（左）与《光明力量2》（右）如出一辙

左下 《风色幻想2》剧情依旧精彩纷呈，但作为RPG的尝试并不尽如人意

右上 风雷团队成员左起分别是：吴宗翰、詹承翰、黄正宇、宋永正与陈少鸿







左 《圣女之歌》两地首卖会现场

右上 在《守护者之剑2》的结局中，修特没有获得救赎，被雪丽葬在花瓣之中

右下 《圣女之歌》以其精美的画面效果而备受玩家好评

雪丽改变了他，使他走出了阴影，重新面对生活。男女主角的感情发展在他们的一言一行中若隐若现，直到最后才爆发出来，给人以强大的冲击感。在游戏的最后，修特为了他自己，为了改变雪丽无尽轮回的宿命，他阻止了雪丽成为伊格丽亚女神进入守护者之剑救世，而就在修特和雪丽度过最后美好的日子之时，“易世之旅”开启，整块大陆被海洋吞噬，世界末日来临……最后，少数人获得了神的救赎，善良的人复活，自私的人终至毁灭。雪丽复活了，却成为凡人，修特因其自私没有获得救赎而死了，而他的未婚妻露儿被救赎了，一直在故乡等着修特的归来。这个异乎寻常套路的悲剧结局无疑是十分震撼人心的，一个为了自私的爱情而抛弃世界命运的主角设定，再加上如此偏黑暗风格的沉重故事，大概只有奇幻题材才是最适合表现的吧。

后来据风雷工作室创始人、唯晶科技CEO詹承翰说，《守护者之剑》当时创下TGL游戏中销售最好纪录，不仅在中国台湾地区拿到好成绩，紧接着又发行了日文与韩文版，让国产游戏大步抢攻日韩市场，在当时也拿下了TGL日、韩分公司产品销售第一名。《守护者之剑2》则成为风雷小组创立后首次达到巅峰状态的作品，让此系列游戏成为首个影响深远的国产奇幻题材RPG。

在《守护者之剑》系列完结之后不久，风雷小组便脱离了日本TGL公司，并于2000年10月成立了风雷时代。风雷时代先后于2002年与2003年推出《圣女之歌：人鱼的新娘》与《圣女之歌：撒雷母天使》，受到了国内玩家的普遍欢迎。

达到巅峰的《圣女之歌》

《圣女之歌》系列是融入浓浓北欧风味的西方奇幻背景RPG，在当时普遍流行的武侠游戏中独树一帜，系列的两作都是一经面世就取得玩家的好评。据风雷时代披露，最初原计划中的《圣女之歌》系列多达6部，但前两代游戏推出后，《圣女之歌3》却迟迟没有消息，令广大粉丝焦急等待。原来在《圣女之歌2》上市之后，成立届满三年的风雷时代公司在其经营团队的主导下进行了改组，并正式更名为唯晶科技。由于网游的兴起以及单机游戏市场形势急转直下，改组后的唯晶科技转型为一家接受日本电视游戏与韩国网游外包以及制作网游的公司。

那么为何十年来一直都有玩家期待着《圣女之歌》系列出新作呢？因为它是国产奇幻题材RPG中的佼佼者，其剧情故事采用北欧背景，在剑与魔法的幻想世界里，充满着战火与生存的思考，交织着亲情、友情与爱情的碰撞，官方宣传为“爱与大海的深情对唱”。《圣女之歌》系列在诸多方面都可以找到《守护者之剑》的影子，并因其唯美的画面和精美的动画特效而备受玩家好评。

另一个令玩家印象深刻的当属《圣女之歌》里洋溢着浓郁北欧风情的游戏配乐，是由《守护者之剑2》游戏配乐原班制作群制作。制作这些配乐的大师们活跃于电影、广告和流行音乐界，其中我们熟悉的有为早期《轩辕剑》系列制作配乐的苏竑嶂，而领衔制作的则是享誉日本的配乐大师周志华及其配乐团队（包括骆集益、吕圣斐、商育通，他们组成的Feeling音乐工作室就是后来玩家更熟悉的参与制作《仙剑奇侠传》与《古剑奇谭》系列配乐的Musit工作室的前身），以至于唯晶科技在释出《圣女之歌》10周年纪念歌曲录音过程影片时，特意指出《圣女之歌》音乐制作人周志华爱死了《圣女之歌》的音乐，在他的创作生涯中，《圣女之歌》是他最为满意的作品，因此才特地创作了十周年纪念音乐MV。

如今，期待系列续作的玩家终于有可能梦想成真了——随着近几年单机游戏市场的复苏，唯晶科技已在2013年底宣布开发《圣女之歌3》，将由一、二代原班人马打造，其剧情主要讲述《圣女之歌》一、二代前后一千多年的事情，

系列剧情将在三代完结，游戏将于2015年上市。这无疑从另一方面也反映出《圣女之歌》系列已经达到了国产奇幻类RPG影响力的巅峰，而坚持梦想，希望一脉相承打造出充满故事性，能让人十年过后仍会记得的国产游戏作品，正是如今唯晶科技要制作《圣女之歌3》的原因，CEO詹承翰认为，这就是所谓的“经典”。

国产奇幻类RPG沧海遗珠

虽然《守护者之剑》系列和《圣女之歌》系列在国产奇幻题材RPG中占据了最浓墨重彩的两笔，但除此之外还有一些奇幻风格的国产RPG也颇受玩家好评，它们在武侠RPG已经成为绝对主流的今天看来，也都属于沧海遗珠。

TGL台湾分公司里的RD2小组所制作的《神月纪事》是一款2001年的国产3D奇幻风格RPG，游戏音乐由制作《仙剑奇侠传》DOS版配乐的林坤信编写，他同时还担任了编剧、程序等各种领域的制作人员。游戏战斗系统采用即时制，玩家可自行组合技能来进行连击，并且可为伙伴设定各种级别的人工智能（AI）作为行动依据。不过可能是受限于制作成本及人力资源缺乏等因素，这款游戏中还存在有许多未被修正完全的BUG，使得制作小组在此作品上未能获得大众的认可。

1998年弘煜科技推出的大富翁类RPG《幻想时空》是后来整个《风色幻想》系列中F.L.S.D（菲利斯多）篇的起源，但由于年代久远，制作水平一般，使得《幻想时空》发行后并没有受到很大的关注。弘煜于2001年推出的《幻翼传说：露卡的魔兽教室》是一款融合了魔兽捕捉与培育的养成要素RPG，游戏引用了《风色幻想》系列里菲利斯多篇的世界观，故事发生在《风色幻想：魔导圣战》里的“缎带镇”，可以看作是一个外传作品，它虽不及《风色幻想》系列的菲利斯多篇那样波澜壮阔震撼人心，却也能够带给玩家如微风般清新且优雅的感受。

虽然《风色幻想》系列是凭借战棋类型而大受欢迎的，但弘煜一直未放弃对RPG的尝试，因此在成功推出《风色幻想：魔导圣战》与《风色幻想SP：封神之刻》这两部战棋游戏之后，弘煜一改以往作风，于2002年推出了RPG类型的《风色幻想2：aLIVE》。凭心而论，《风色幻想2》的游戏剧情一如既往的精彩，游戏中人物关系错综复杂，人物设定细腻深入，而这个长达20万字的剧本就是菲利斯多篇里时间线最早的一部，但弘煜在RPG制作方面还是经验不足，虽然游戏的炼金系统和多主角机制在当时来说都是不错的创意，是游戏一大亮点，但游戏中的BUG还是不少，导致玩家对其评价是好坏参半。

《堕落天使》是奥汀科技在2001年制作发行的一款奇幻题材RPG，从其画风、人物、怪物、道具、场景设定的风格以及战斗模式来看，都颇有模仿《最终幻想8》的痕迹，而官方也是这么说的。在剧情上，《堕落天使》也是采用了类似《最终幻想8》那样现代科技（代表元素是人体基因与DNA改造等）与奇幻魔法（代表元素是圣天使与堕天使）相结合的世界观，但最令人印象深刻的还是其男女主角双双身亡的结局，这在国产RPG里是十分罕见的。





左上 《神月纪事》是一个2001年的国产3D奇幻RPG

右上 《幻想时空》是《风色幻想》系列世界观的源头

左下 《幻翼传说：露卡的魔兽教室》融合了魔兽捕捉和培育等养成要素

右下 《堕落天使》颇有模仿《最终幻想8》的痕迹





游戏里的鬼子不手撕——谈抗日题材国产单机游戏

文 | 莽月飘零

说说到抗日，有太多的故事可讲。不可否认，八年抗战是适合多种文化表现形式的具有中国特色的重要题材，《地雷战》《地道战》电影成为几代人心中的经典记忆。同样，电脑游戏作为第九艺术，也可以从抗日题材中攫取灵感，拿出作品，在国产单机那一去不复返的黄金时代里，抗日题材游戏也占有一席之地，其中佳作不少——《抗日地雷战》《抗日：血战缅甸》《抗日:八年抗战》《1937特种兵》等在当时都是经典，而且其制作态度也要比当今的手撕鬼子剧端正得多。

铁蛋儿也能打鬼子——抗日版《盟军敢死队》

学习的最好方式就是模仿。当国产单机游戏落后于欧美日时，模仿自然是最好选择。但模仿也不是一个容易活，画虎不成反类犬的古训在前，模仿成半吊子丢人也是颜面无存，更别说模仿那些在当时享誉全球的游戏，难度不言而喻。而模仿《盟军敢死队》的《1937特种兵：敌后武工队》正是其中翘楚。

《1937特种兵：敌后武工队》的名字太长了，在当时我们直接简称其为《1937特种兵》，除了年份稍显别扭之外，“特种兵”与“敢死队”也是一对相映成趣的缩略名称。虽然游戏难度明显有别，“特种兵”比“敢死队”要简单一些，虽然日本鬼子的战斗力不如德国鬼子强，但是想要杀鬼子过关，不依靠几次S/L大法，就算是身经百战的老手也几乎是不可能完成的任务。虽然“特种兵”里日本鬼子的AI比“敢死队”中的德国鬼子略显呆板，但反应条件却并不比德国鬼子差——枪声、爆炸声、未掩埋的尸体都可以引起日本兵和龟田小队长的注意。不同身份的特种兵拥有不同的技能，这让特种兵在即时战术的运用方面也能够与敢死队旗鼓相当。

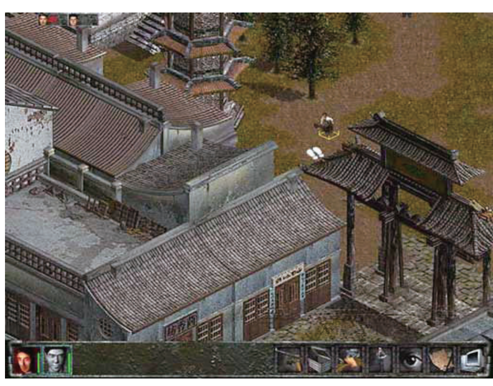
虽然《1937特种兵》游戏中存在着一些Bug，但好在并不影响游戏性，反而给玩家增添出一些别样的喜剧效果，偶然的惊喜绝对能让你爱上它。例如在第八关脱困里允许玩家操控铁蛋，铁蛋是一个非常有意思的角色，由于是小娃娃，即便日本鬼子看到他也不会进入警戒状态，所以玩家可以操控铁蛋大摇大摆的在日本鬼子面前招摇过市。更绝的是，铁蛋的弹弓也可以杀敌，只是略费劲一些，需要不停地射击一个目标才行，而且铁蛋当着其他敌人的面杀死日本鬼子在绝大多数情况下都不会被攻击。于是在第八关脱困关卡中使用铁蛋一人杀翻全村日本鬼子的打法就成为一种十分另类且极具挑战性的游戏方式，一把弹弓战沙场比大牛的鬼头刀要有趣得多。另外，队友的寻路AI也有Bug，例如在护送老乡撤离时，如果你直接让铁蛋、古明等人带着乡亲们抵达撤离点，往往就会被发现，那些你辛辛苦苦救出来的老乡们会奋不顾身地冲进鬼子的队伍里英勇就义。

可惜的是，就连Bug都能让游戏更有趣的特种兵们却没有迎来续作，憨憨的大牛、调皮的铁蛋、能够换上龟田小队长军服进行伪装的古明，还有那披着黄皮整天被虐却依然乐此不疲跑来查看









左上 既然是“抗日地雷战”，怎么能少的了小兵张嘎

左下 战棋游戏《抗日：八年抗战》中的兵种很多，还可以操控坦克

右上 《血战上海滩》中排着队冲过来的浪人，一顿突突就能解决

右下 《1937特种兵》的老赵是使炸药的好手

同伴尸体的日本鬼子们，让“特种兵”们的记忆永远凝固在那里。

开启“无双”模式——抗日版《死亡鬼屋》

回想过去，昔日SEGA出品的街机游戏《死亡鬼屋》，在笔者小的时候一直是不敢看、不敢玩，却又是很想看、更想玩的一种矛盾心理，这大概就是人类天生的恐惧感与好奇心理的碰撞吧。不敢玩，一是怕得要死，对各种恐怖僵尸怪物不敢直视，二是游戏太难了，对于当时年少的我来说连三分钟都很难撑过去。特想玩，则是因为那种阴暗、混乱的世界对我有足够的吸引力，独特的游戏方式也足以引起我的兴趣，而且每一关的Boss都披着神秘面纱，好奇心的驱动力大得可怕。直到我上初中时见到了《血战上海滩》，才算是找到了一款真正适合的抗日版“死亡鬼屋”。

《血战上海滩》与《死亡鬼屋》的游戏方式一模一样，却没有那些骇人的丧尸鬼怪，反而是令人非常喜感的日本鬼子满屏幕跳，如同一部滑稽剧那样——日本武士举着刀青蛙跳登场，一个倒栽葱倒在地上，或是数个敢死队鬼子兵怪叫连连，排着队高举大刀冲过来，被我一发子弹穿了糖葫芦。游戏中普通敌人的搞笑程度与如今抗日神剧中的日本鬼子几乎差不多了，剧情也不比抗日神剧弱，总体故事讲的就是抗日英雄华成龙单枪匹马深入敌后，从汇丰银行一路杀到日军海军陆战队司令住宅，并手刃日军第三舰队司令长谷川清——好一个“无双”模式。

本作最大的乐趣还在于战斗系统，Boss是最大的梦魇，各具特色的攻击AI脚本会让你手忙脚乱。普通敌人出现的位置和数量也设置得特别刁钻，每每华成龙换子弹时就被冷枪放倒。在当时，换弹夹的时机也是值得拿捏和探讨的一项游戏技术，其讨论热度并不比Boss打法低。

总之，虽然《血战上海滩》对抗日战争中的日军进行了一定程度的戏剧性夸张，并不怎么在意历史准确度，但作为游戏而言，这反倒是最合适的表现方式，并且玩起来感觉酣畅淋漓，因此从游戏性的角度来看仍不失为一款不错的国产单机游戏作品。

昔日有豪情——国产3D动作游戏谈

文 | 北四环斟茶员

在说到国产单机游戏时，武侠类题材是绕不过去的一个坎。

金庸、古龙、倪匡等大师用文字让武侠成为了国民级的流行文化，张彻、徐克等人在此基础上用影像进行升华，武侠既实现了人们飞天遁地的梦想，又满足了快意恩仇的豪情，当然，还有打动人心的侠骨柔肠。在几十年前，武侠题材带给人的快意体验，已经是近乎立体的了。

可能很多玩家都想过，武侠题材究竟应该在游戏里怎么表现才最完美？早在1992年，智冠在DOS系统下用即时战斗和华丽的2D动画来表现徐克的《笑傲江湖》，当令狐冲在屏幕上呼喊着“荡剑式”“离剑式”，耍起独孤九剑来与敌人战斗时，无数玩家为之惊艳。那时候有许多人就在想，武侠游戏果然要这样才爽！技术条件虽然有限，但是研发团队努力在用创意来弥补不足，尝试让玩家在简陋的画面上感受武侠动作之美。

从昱泉版《笑傲江湖》开启3D游戏之路

在接下来的十年里，电子游戏的技术高速发展，欧美和日本的业界用Voodoo卡和PS主机将电子游戏带到了3D时代，当《古墓丽影》《生化危机》这样的作品出现在玩家面前，并带给人极大震撼的时候，国产单机游戏怎么办？这时候只靠借鉴创意再移植到我们擅长的武侠题材上，已经是落伍的做法了，差距难免会慢慢拉开。

但是依然有国产游戏厂商愿意尝试3D化的挑战，将自己的作品与当时国际上的主流大作风格靠拢，昱泉国际就是其中的代表。自这家公司成立之日起，就把“东方题材，好莱坞表现手法”确立为游戏产品的品质定位。当时金庸武







左 1992年，智冠的《笑傲江湖》以精彩的2D动画和即时战斗系统令玩家感到惊艳

中 3D版的《笑傲江湖》宣告着昱泉风格的建立

右 在《小李飞刀》中，战斗变为了第三人称动作游戏，这样大幅度的进化在当时也难免带来了一些Bug





左 《新神雕侠侣》的剧情忠实于原著，这是那时昱泉游戏的一个特色

右 《流星蝴蝶剑.net》放在任何时代来看，都是国产单机游戏中革命性的作品(1)

侠小说的游戏改编作品几乎被智冠所垄断，但是智冠连吃数年老本，在画面和系统上始终不思进取。昱泉国际于1998年也拿到了金庸小说的改编权，用现在流行的话说，叫强IP上的竞争。在连续制作了几款3D游戏积累经验之后，昱泉国际于2000年时推出了第一款武侠3D游戏《笑傲江湖》。这款游戏在当时的市场上引发了极大反响，虽然3D画面看起来相当粗糙，难以表现武侠世界的写意之美，但这毕竟是第一款全3D的武侠角色扮演大作，又是《笑傲江湖》这样优秀的题材，在市场上绝对没有同类型的竞争者，销量在一年内就迅速达到了百万级别。那个时候百万销量的分量可跟现在不同，首先大部分销量来源于中国台湾地区，其次全部是实体版，相比现在的数字下载版更显难得。

昱泉3D武侠游戏系统的创新之路

《笑傲江湖》的成功让昱泉国际的创意总监蔡浚松大为振奋，在接下来的两三年里，昱泉国际连续推出了《笑傲江湖2之五岳剑派》《新神雕侠侣》《新神雕侠侣2》等几款作品，在这期间还在上海开设了子公司，影响力进一步扩大，也为后来的大陆游戏产业培养了大量人才。这些作品除了整体3D化以外，昱泉国际在战斗系统上也力求突破，先是在《新神雕侠侣》中尝试将战斗系统画面左右分开，分别显示敌人和自己，同时看清楚敌我动作，当招式施展后，分割画面逐渐合二为一。虽然仍然是在回合制的基础上的衍生，但这样的设定却是尽可能配合了全3D画面的优势，让过招的感觉显得更强烈。

到了2002年的《小李飞刀》中，昱泉终于大胆跨出了即时战斗的步伐。《小李飞刀》改编自古龙名著《多情剑客无情剑》，古龙小说中的打斗原本强调写意和想象，如果用传统回合制的一来一往来表现战斗，绝对会毁了这个题材。昱泉果断摈弃了老套的回合制战斗方式，《小李飞刀》的战斗已经完全变成了一个第三人称的动作游戏，操作方式是WASD+鼠标，由于李寻欢擅长远攻，所以玩家需要手动控制保持与敌人的距离，通过翻滚躲避敌人的攻击，找到机会使用飞刀攻击敌人，甚至可以在翻滚腾挪中射出飞刀，相当具有观赏性。这样的设定虽然也脱离了原著“小李飞刀，例不虚发”的因果律设定，但在当时确实已经是尽可能的做到表现原著神髓了。

在2002年，昱泉国际还推出了一款值得大书特书的游戏——《流星蝴蝶剑.net》。制作人蔡浚松表示，李安的《卧虎藏龙》使用好莱坞的拍摄手法讲述传统的武侠故事，颠覆人们对武侠电影的看法，这让他大为震撼，找到了研发“流星”的原动力。对于部分追求操作性的玩家来说，《流星蝴蝶剑.net》可能是他们唯一认可的武侠题材游戏，因为这款改编自古龙同名小说的游戏，将剧情部分削减到了几乎可以忽略不计的程度，单机部分采用最传统动作游戏的关卡制，只需要搞明白每关开始的任务提示就可以开始，累计几个小时就可以通关。单机部分的作用纯粹是帮助玩家熟悉操作，精华部分则全在网络对战中，这也是游戏名称中带有“.net”的原因。在蔡浚松的日记中写道：“当我决定要开发流星的时候，我带给公司研发团队一个极高的挑战，我极为崇拜的技术长也因此拒绝与我继续合作，称我已经疯了，并强烈建议公司停止这个不可能的任务，因为我需要的是一个反应极为快速的网络游戏，为了这件事情，持续了好几个月的争辩不休，愿意相信、支持的人不到10人。”

十余年过去了，国产单机游戏里也没能出现第二款像《流星蝴蝶剑.net》这样理念超前的原创武侠游戏——不仅仅是全3D制作，而且强调技巧，强调高节奏对抗。游戏里没有俗套的生离死别，也没有儿女情长，只强调单纯的操作乐趣，以传统的武侠冷兵器对抗来实现。这也导致它只能吸引一部分核心玩家，在当时国内的主流单机游戏中显得格格不入，销量情况并不理想，最后没能变成一个真正的强IP。但是可以不夸张地说，这个时期的昱泉国际在技术与3D美术上已经超越了其它国产游戏公司，其制作团队频繁与世界级游戏大厂进行人员、技术交流，这也是他们的作品看起来更国际化的原因。

在武侠3D动作题材游戏这条道路上，昱泉做了很长一段时间的独行者，它努力向世界一流游戏制作水平靠拢，但是确实还保持着相当程度的差距。有玩家认为昱泉的3D单机游戏达不到真正的世界级水平，但是又不具备别的经典武侠游戏那样的东方特色——而这样的“特色”在当时大多已被剧情至上的风格所代表。

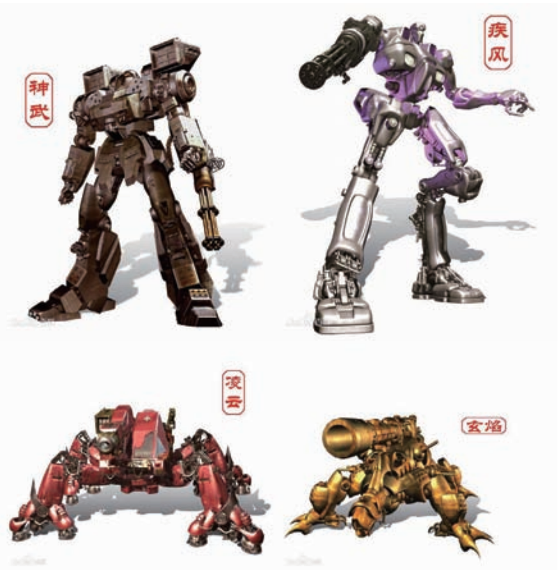
西山居和祖龙工作室的3D尝试

在这段时间里，具备突破勇气的其









左上 西山居的《天王》，实验性质的3D动作游戏

左下 《大秦悍将》才是第一款真正的全3D国产FPS游戏

右上 《新流星搜剑录》的研发已有两年多，但公测之日依旧未定，祝福它好运！

右下 这是《大秦悍将》中的四大机甲设定，机师脱离机甲后依然可以进行游戏

他国产厂商虽然不多，但绝不是没有，其中能给人留下印象的还有西山居。西山居当时已有转向ARPG的招牌——“剑侠情缘”系列，2002年，西山居推出了用LithTech engine引擎开发的《天王》，这个引擎被美国的著名的游戏杂志评为领导跨越世纪的3D引擎工具之一，与Unreal等著名引擎齐名，开发的《无人永生》系列名噪一时。《天王》也是一款纯3D的动作游戏，有点像当时很成功的一款国外大作《奥妮》，改编自当时网络上知名的玄幻小说，以神话中的八部众为背景，玩家要控制男主角“狼”穿梭于中国、泰国、印度等不同神秘的地域，与来自地狱的怪物搏杀，取得八谕石来改变自己部族的命运。西山居聘请了散打高手来进行真人动作捕捉，游戏角色的动作相当流畅，是一大特色。但是开发一款纯3D动作游戏毕竟与做ARPG不同，对于攻防判定、打击感、关卡设计等要求极高，在这个领域西山居尚显得十分稚嫩。

3D动作游戏对于大多数国产单机厂商来说是一个望而生畏的领域，截止网络游戏兴起，单机衰落的很长一段时期，数百款国产单机游戏中也找不到几个3D动作类型。但有一家厂商却在2002年做出了一个大胆的尝试，那就是祖龙工作室的FPS游戏《大秦悍将》。这是货真价实的第一款国产FPS游戏，不仅如此，它还没有采用我国军队英勇抗击帝国主义这样的讨巧主旋律背景设定，而是很有野心地设定了一个未来的科幻背景，玩家要驾驶机甲与外星怪物作战，开创了机甲和机师双主角射击游戏的先河。

回顾上面提到的数款游戏，我们可以戏称2002年为“国产单机3D动作(射击)游戏大年”，这也是现在流行的说法。事实上，在那个炒作和宣传并不发达的年代，玩家们并没有关注到这个现象。这些游戏也大多湮没在短短的十几年历史中。究其原因，大概是它们选择了将世界一流的游戏作品作为模仿和竞争的对象，但从能力上来讲，又确实表现得力有未逮。而那个时代的中国单机游戏玩家群体，也正是一个与世界大作高度接轨，鉴赏力和口味都在迈向巅峰期的群体。在这短短的一两年里，这部分国产单机游戏厂商搏了一把，但他们发现效果并不理想。接下来便是网游时代的到来，单机游戏迅速走向衰落，幸存的厂商更不敢做出这样大胆的尝试。

时至今日，昱泉国际早已撤离大陆市场，回到台湾地区，“流星蝴蝶剑”和“笑傲江湖”的版权卖给了完美世界。两年前昱泉国际的核心制作人蔡浚松带领团队投向空中网，开发的《新流星搜剑录》正在后期制作中，公测之日尚未确认，但是相信“流星蝴蝶剑”的铁杆玩家们不会忘记这款游戏。西山居《剑侠情缘网络版》早已功成名就，拥有大批核心粉丝。祖龙工作室更是完美世界一路发展的核心研发团队。

十多年后的主流单机游戏，虽然画面不可阻挡的变为3D了，但是战斗系统依旧没有什么变革，依然被玩家们批评为理念差世界水平太远。剧情也由武侠升级为了仙侠，似乎是意淫得更加狠了，但再也找不到昔日的那份豪情。

你懂得什么叫“失败是成功之母”吗——闲话国产单机经典烂作

文 | 北四环斟茶员

这两期的大软专题里介绍了不少国产单机游戏黄金年代的佳作，但是就像提到国产电影时总会有人聊到《无极》或者《富山春居图》一样，在说到国产单机游戏的话题时，有一些失败的作品也总会不受控制的跳进脑海中。按理说，在这个喜庆的专题里我们不应该聊这些败兴的作品，但是笔者今天依然想花点篇幅来谈一谈，看看到最后除了“鞭尸”之外，我们还能得到一点什么别的收获。

首先要提及的是一款叫《江湖》的游戏。这是由深圳金智塔公司1999年2月推出的一款M-RPG，M-RPG这个说法现在已经没有什么人在用了，当年当年MUD盛行，这个游戏也借用了MUD的思路，其实就是MUD RPG的意思，游戏故事线完全是开放的，换到现在的说法应该就是高自由度的沙盒游戏。《江湖》号称史上第一款M-RPG，在发售前，大多数游戏杂志上都打了广告，宣传力度可谓不小。当时有文章是这么介绍《江湖》的：“暴雪开辟了ARPG，并在世界游戏上留下了浓重的一笔，让人们记住了暴雪，记住了《DIABLO》，我相信岁月也会禁住磨砺，让人们记住《江湖》，记住M-RPG。”

《江湖》游戏载体3CD，安装后占用硬盘1.5G左右。那个时代的主流硬盘大小是4.3G，你可以换算一下，现在有款游戏安装后需要占用700G左右硬盘空间是个什么概念。许多玩家根本无法安装，有玩家咬咬牙清空一个硬盘分区强行安装后，发现各种无法进入游戏、跳出、卡死的Bug不计其数，有玩家将其称为“全世界BUG最多的游戏之一”。金智塔在游戏发售后立刻推出了好几个补丁，在同年7月又发售了《江湖后传》，11月继续发售了《江湖黄金版》，容量变成了4CD……

接下来是《血狮》，这款游戏名气太大，许多玩家将其归为毁灭中国单机游戏产业的罪魁祸首之一。限于篇幅就不详细介绍《血狮》的事迹了，但有几点值得提及一下。《血狮》号称要做“中国的《命令与征服》”，当时中日钓鱼岛事件和南联盟大使馆事件在前后爆发，民族主义畅销书《中国可以说不》在当时影响力很大，制作组将游戏名称定为《血狮：保卫中国》，内容是中国人反抗帝国主义侵略的题材，一宣布果然激发了极大关注，有许多玩家是怀着满腔爱国热情来预定这款游戏的。而当时制作团队几乎没有成功产品经验，却又想在5个月内完成这款游戏。在开始工作后，他们感觉“游戏制作并不象想象的那么简单”。但这时已经箭在弦上不得不发，收了玩家预付款的经销商要求尚洋制作团队必须把《血狮》开发出来，雪上加霜的是团队主程序在这关头突然离职，由一个新来的程序接任……

在《血狮》之后，尚洋的制作团队接着开发了《烈火文明》，很不幸的是这款游戏被许多玩家认为是和《江湖》《血狮》齐名的三大雷之一。《烈火文



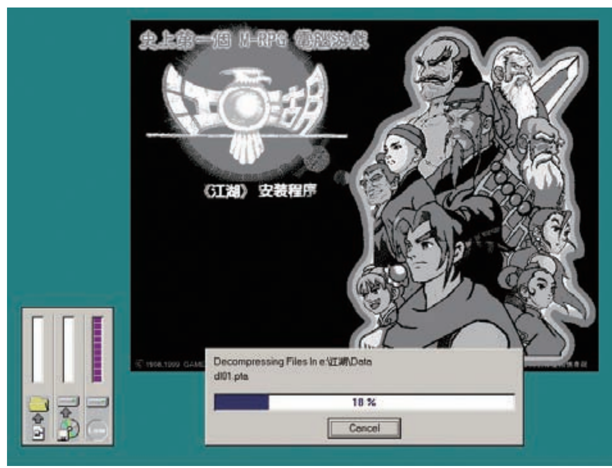


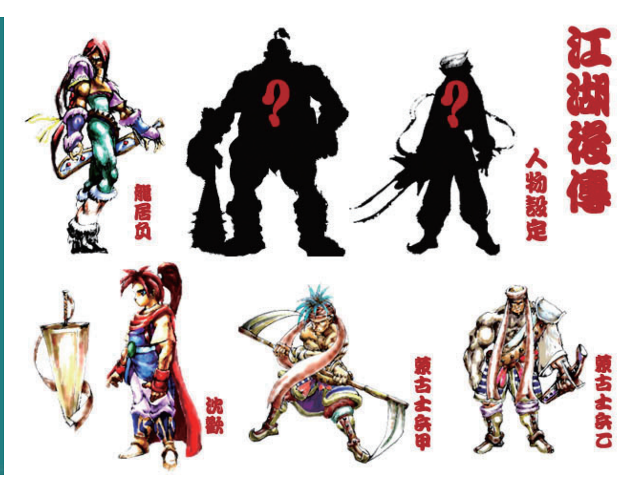
左上 不少玩家已经遗忘了很多国产单机史上的好游戏，但他们还记得《血狮》

右上 《烈火文明》的风格是完全仿《最终幻想》系列的

左下 要想成功安装《江湖》，那时往往要玩家清空一个硬盘分区

右下 在半年后，《江湖后传》就推出了，但这款游戏跟前作有什么不同我已经不记得了





明》是一款仿《最终幻想》的游戏，采用了未来战争科幻题材，并得到了Intel出资赞助发行。虽然《烈火文明》不再像《血狮》那样是个半成品，但是优化极差，游戏运行速度极慢，当时几乎没有电脑能流畅运行，Bug又奇多，大多数玩家购买正版安装后玩不到几十分钟就卸载了。在这个游戏发售后，许多玩家都评论道：尚洋只有一个部门拿得出手，就是市场部，宣传永远比游戏做得更好。

最后我们要提及的是一款叫《最初幻想》的游戏，由智冠科技、万智源公司联合于2002年9月正式出版。严格来说这款游戏要比之前提到的几款要成熟，但它的名称和背景设定让人无法不认为这是一款要向《最终幻想》看齐的游戏。在当时的宣传中是这么介绍的：“《最初幻想》不但综合了科幻、魔法、爱情、冒险等元素，营造出一个格局庞大的动人故事与世界，突出的美术表现，巨细靡遗所绘制出的人物、场景，也让人神迷目眩、叹为观止！瑰丽、壮阔的《最初幻想》不但代表着游戏剧情中主角们对未来、生命与世界的憧憬，也代表着中文游戏前进世界市场的试验与期待，看了《最初幻想》的精彩表现，相信总有一天，我们也可以赶上世界级的游戏水准！毫无疑问，这的的确确是一款值得玩家期待与肯定的游戏。”

当时《最终幻想8》已经上市并大红大紫，国产的《最初幻想》在宣传图上真的给了玩家太多的“最初幻想”，许多玩家感觉这款游戏不说与FF8较量，至少达到FF7的水平是可期的。但遗憾的是，这款游戏上市后给人的体验是画面极差，Bug奇多，游戏对白既无趣又幼稚，甚至在对白中出现了制作团队在开发过程中的吐槽，这说明游戏完成后根本没有完整测试过……最终这款游戏也成为《大众软件》创刊以来第一款被评为“废品”的游戏。

聊了这么多例子，我们似乎可以总结出什么了？这些失败作品除了品质做得极烂之外，还有别的相同点那就是对市场需求把握较准，通过调动玩家爱国热情、号称与世界级大作比较、发布各种辞藻华丽的软文等方式来进行了前期宣传，并非常成功。《血狮》的制作人在后来总结出了四条“可以在失败的《血狮》中总结的成功经验”：

1. 档期的选择：当时在国内正赶上C&C热潮未退，《红色警戒》又进不了国内，国内的玩家有一个产品断档，《血狮》自然是抓住了这个机会。

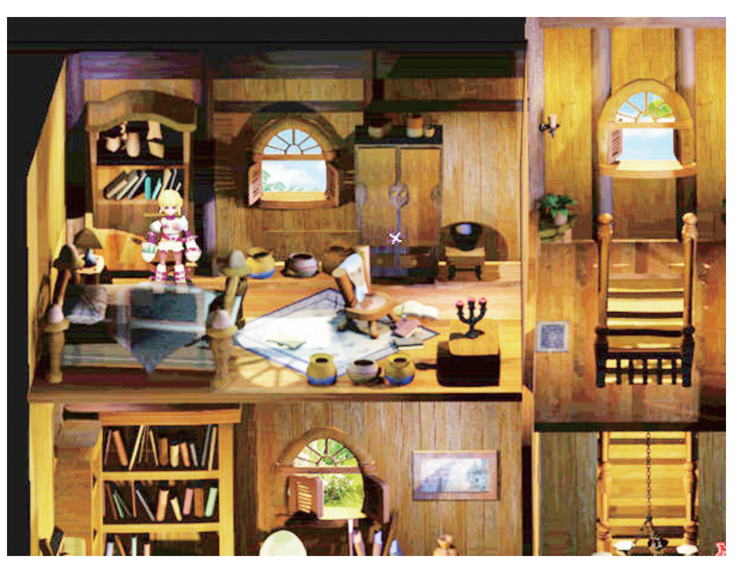
2. 题材选择：那个时候出事较多，像什么中日钓鱼岛事件，天津光荣四君子事件等等，这极大的激发了玩家的爱国热情。

3. 市场把握：选择集中策略，不大面积分散投放广告，但是又要把市场做的有势有型，所以把这些钱集中起来投放在部分媒体。由于期待值的不断提高，很多不真实的传闻也就诞生了，在《血狮》上市前，很多玩家甚至媒体把赞美之词和内心中的期待全都给了《血狮》，在某种程度上，也加剧了市场对《血狮》的狂热。

4. 重视渠道建设：当时的游戏人根本没有什么渠道观念，《血狮》建立了简单的分销体系，第一层选择了不同身份和渠道能力的四家分销商。他们在下设代理批发商，代理批发商下设零售商，每个层次我们都有一份详细的经销商销售指导手册，另外为了保障稳定的价格体系，我们压缩出货量至定货量的70%。

一晃十余年过去了，中国的单机游戏产业在生死之间几度挣扎着，那些成功的、辉煌的案例似乎已经离我们远去了。我们似乎忘了怎么把游戏品质做得成功，但是毫无疑问，市场宣传怎么成功的那些经验却保留了下来，并发扬光大了。现在除了单机以外，在网游、手游领域，我们突然拥有了有那么多赚钱的“大作”“经典”，这其中的道理，我们能想得明白吗？





左 《最初幻想》的海报，看起来非常日式RPG范

右 但是进入游戏的一个场景就令人期待之情全消

结语：国产单机游戏如何面向未来?

文 | 西塞罗 8神经

国产单机游戏如何崛起，这个问题几乎年年困扰着国产游戏爱好者和各路喷子，近几年来每到有国产游戏推出的时候就“又”会热闹一下。无论是厂商，媒体还是玩家再鼓噪，国产游戏似乎也永远是在重复几个老套路。

回首国产单机游戏兴盛的年代，我们不仅有X剑，还有《大唐诗录》《富甲天下》《金庸群侠传》《黑暗天使》等，它们的制作初衷都是为了打出一片新天地。《大富翁》将国外桌面游戏Monoplay引入到国内，并结合中国的本土文化，让国内玩家感觉即好玩又亲切；《富甲天下》则是在《大富翁》的玩法基础上加入了三国武将和争权夺地的玩法；《大唐诗录》则是在国外成熟文字冒险游戏的基础上融合了中国诗词的特色；《黑暗天使》参考了当时流行的《最终幻想8》，主推黑暗朋克风格；“双剑”在当时更是了不起的游戏，《轩辕剑》一代用现在的话来说只是一个换皮的武侠RPG，二代仍不脱武侠电影习气，但是到了《枫之舞》的神话背景与哲学争鸣一下子将它从良作提拔到殿堂级别。《仙剑奇侠传》则是悲剧情节与民间传说的结合，再加上优秀的画面感动了大批玩家的心。值得一提的是，大宇当时出类拔萃不是没有原因的，在DOS时期大家普遍满足于MIDI FM音源标准的时代，它是我见到的唯一一个支持外置PCM波表的华人厂商。

但近些年来，国产单机游戏的创新几乎都以失败告终。2013年的“三剑争辉”一度搞得很是热闹，但其中最受好评的一款作品却是墨守成规的《仙剑奇侠传五前传》，成功的原因是它将旧有的优势发挥到了极致。而另一款决心要在战斗系统上大做变革的《古剑奇谭2》，一度曾被玩家寄予了最多的期待，但是最终的表现却让人失望。玩家们一直在担心的问题摆在了面前：现今主流的国产单机游戏是否还具备创新的实力？今后的厂商是否还能具备“古剑2”那样的勇气？

2013年时，我们还看到了《风卷残云》这样的单机作品，很多人觉得它是小品级游戏，也没有取得惊人的销量。但是在这款游戏身上，却能感受到别样的特质。2015年即将面世的《御天降魔传》同样如此，虽然3D动作类游戏是国产单机游戏的短板，却总是有开发团队愿意尝试。如果我们把目光放长远些，我们一直不缺乏做单机游戏的土壤，就像梁其伟的《雨血》系列，就一度展现了国际级的制作水准，但是在迅速将《雨血》系列过渡到手游领域后，《雨血》系列未来的发展方向开始变得令人疑惑。但无论如何，台湾厂商从PS2 Xbox时期就不断叫嚷要登陆游戏机市场，除了昱泉的《铁凤凰》和《魔法骑士》，都没实现过，现在梁其伟的《雨血》是主机商进入国内都会争夺的对象。同样，现在集资开发，Steam等国外独立平台，以及手游催生出了一批独立游戏开发商，这些人都是新时代的种子。

国产单机游戏以前是市场环境不好，人才匮乏，但是如今来到了手游的时代，市场问题已经被解决了，如果制作人有好的点子和创意，同样会为自己的作品带来口碑和财富。现在我们缺什么？也许缺货真价实的技术实力，缺敢于拒绝利益、脚踏实地的开发团队，缺原始而执着的梦想之心，缺孕育顶级大作的大环境和土壤。

但是我们缺希望吗？谁也不知道。在中国单机游戏的发展史上，我们只是看客。让我们期待吧，黎明总会来的。





上 在笔者看来，《大唐诗录》在国产冒险解谜游戏中从未被超越

下 《雨血》系列一度展现了国际级的制作水准

HYPE



4月7日
黑暗之魂II：原罪学者 PC/PS4/XBO

4月14日
横行霸道V PC
真人快打X PC/PS4/XBO/PS3/X360

4月21日
铲子骑士 PS4/PS3/PSV

5月5日
德军总部：旧日之血 PC/PS4/XBO

5月12日
最终幻想X/X-2高清重制 PS4

5月19日
猎魔人3：狂猎 PC/PS4/XBO

5月26日
魔能2 PC/PS4

5月29日
喷射战队 WiiU

6月23日
蝙蝠侠：阿卡姆骑士 PC/PS4/XBO

7月14日
战神III重制版 PS4

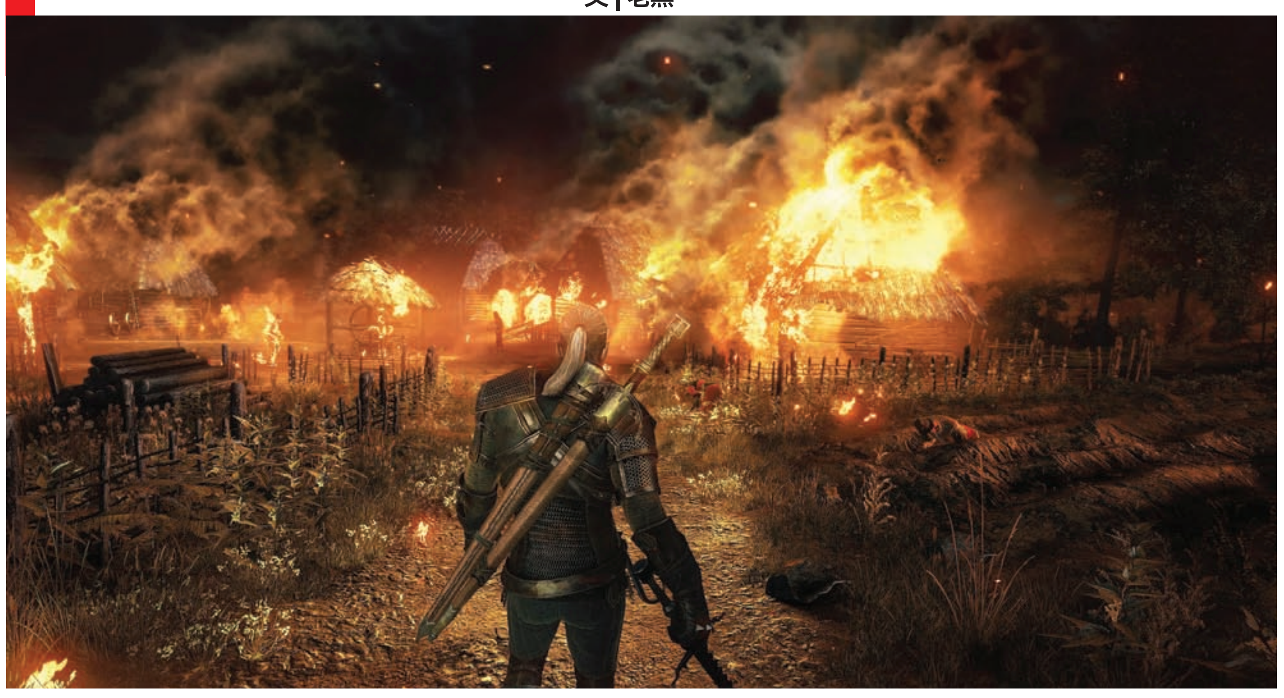
9月1日
疯狂的麦克斯 PC/PS4/XBO
潜龙谍影V：幻痛 PS4/XBO/PS3/X360

9月15日
潜龙谍影V：幻痛 PC

10月27日
光环5：守护者 XBO

猎魔人的自我修养

文 | 老黑



猎魔人3：狂猎
The Witcher 3: Wild Hunt
开发 CD Projekt RED
发行 CD Projekt RED
发售 2015.5.19
类型 **角色扮演**
平台 PC/PS4/XBO

擅长“打着红旗反红旗”的波兰奇幻小说作家Andrzej Sapkowski在完成《猎魔人》（The Witcher）这部典型的“反奇幻小说”之后，恐怕也不曾想到自己的这部作品会成就新世纪以来RPG领域最大的一匹黑马。在于2009年推出续作《猎魔人2：国王刺客》之后，CD Projekt终于要在今年的五月，为“白狼”的三部曲画上句号。制作组特别强调，《猎魔人3：狂猎》将会是一部以技术取胜的新作。谈到“技术”，在前作中“历尽磨难”的玩家们一定都会想到超高的硬件配置和恼人的DRM版权验证。根据制作组的说法，本作的硬件要求将会非常具有亲和力（感谢Intel和“大农企”近年来的不思进取），至于DRM，就让它见鬼去吧！

驰骋于无人之地

本作的故事紧接二代故事之后，身份已经不再具有“官方”色彩的杰洛特，将要在自己内心的指引下去战斗。这一次，包括北境在内的人类世界将要面另一场规模更大的危机，这就是来自于“狂猎”的威胁。关于这种神秘生物，在2代中已经留下了伏笔。主角的回忆有提到，自己试图和雷索追捕狂猎，但毫无意外的失败了，因为它们是从其他位面穿越过来的精灵，不在三界之内，排除五行之外的东西，一般的武器伤不到它，更可怕的是人们对其一无所知。毫无疑问，乘船告别旧大陆，前往无人之地（No Man's Land）的“白狼”将要从摇摆于两大王权之间的棋子，化身为救世主般的存在。

本作的技术进化，着重体现在全面“沙箱”化的游戏方式。关于地图的面积，CD Projekt给出的数据是2代可活动面积的35倍，比《上古卷轴V》还要大出30%。当然，“傻大”已经不再能够引发今日玩家们的兴趣，TW3在内容上也下足了功夫。类似于Rockstar在《荒野大镖客：救赎》中的地图设计思路，本作将地图划分为了超过一百个区域，为其设置独立的生态系统，近千种生物都有着自己独特的习性，其行为方式还会根据昼夜循环和动态天气系统的变化而发生改变。同样是夜幕降临，飞行类的怪物大都会患上夜盲症，成为活体标靶，而猫科动物则会隐藏在丛林之中，等待对目标群起而攻之的时机。如果你想在满月的时候猎杀传说中的狼人，那么不如先自行了断算了……

即便是卖菜大妈这样的NPC，其行为也会受到气候和时间的影响。傍晚时分你是无法在铁匠铺里面



右图 白狼需要对每一个部落和定居点的文化习俗有必要的尊重，否则会给自己带来不必要的麻烦
下左图 非主线剧情以外的战斗都是可以回避的，如果你实在打不过的情况下……
下右图 已经到达过的区域，都可以瞬间穿越过去，如果你想重走长征路，马匹不一定是必需品





找到老板身影的，如果想要在酒馆里面讲这些喝得醉醺醺的家伙喊出来为你服务，就要多花一笔不菲的开销。至于想在午夜时分做一笔买卖，这种事情期待等到24小时便利店能够早日出现在《猎魔人》的世界观中吧！

正如我们在去年E3演示上所看到的那样，猎杀一只飞龙，Geralt需要先设置诱饵，用投射武器命中之后根据血迹进行追踪，一路追赶使其在伤痛和疲惫的折磨之下掉落地面。看来不拿出“国家地理”的精神，想在野地上撒野，对于无所不能的白狼而言也是可望而不可即的。

经济系统也是根据“地缘”关系进行运作，在靠近水源的地方，可以以极低价格购买到鱼类。一座位于主要贸易线路上的小镇，必然会有大量的制革工人和铁匠，在这里购买、升级武器的价格也会比较实惠。因此玩家不一定要像很多主打生态体系的沙箱游戏中那样整日忙于打猎赚钱，以至于完全忘记了主线内容，干起倒买倒卖的勾当，一样可以赚大钱！

更多动作味

本作在沙箱化之后，必然不能再用栅栏、齐腰高的台阶之类的东西来限制狩魔猎人的活动空间。为此CD Projekt对整个动作系统进行了重塑。在行动方面，现在的Geralt可以直接跳跃小型障碍物，在密集建筑物顶层进行跑酷（制作组提到本作的攀爬机制并不走《刺客信条》路线，更像《神秘海域》，虽然这两部同样师承“波斯猴子”的作品，实在是在“爬”的问题上看不出什么区别来）。使用十字弩射击、游泳、潜水、马战，以及自从《刺客信条IV：黑旗》之后几乎成为古装沙箱游戏标配的海战内容均一应俱全。

本作的打斗内容将变得纯粹，取消了华而不实的QTE和过分复杂的附加系统。从试玩视频的表现来看，出招动作更为凌厉，动画之间的过度和衔接也比较流畅，这在一对多的群殴战中体现得更为明显。值得注意的是，无论是使用两柄剑中的那一把，每次出招的动作皆有不同，但彼此之间都是独立的，不再是一套连击的组成部分，玩家可以随时中断，进行新的战术调整。

很多玩家应该还记得前作早期流程堪比正宗ACT的难度：敌人攻击力超群，药物的HP自动回复的效果也太慢（况且战斗中也不能吃药），逼迫玩家集中注意力的去观察敌人的动作，闪避、格挡、轻重斩击、施展法术与投掷暗器配合都要恰到好处才行，否则扑街只是分分钟的事情。本作除了保持了这一思路意外，还通过可以精确攻击敌人特定部位的新系统（让人想到了《辐射3》的VATS），来进一步增加打斗的战术性。面对一个看似无从下手的板甲武士，而你手中有没有狼牙棒这样的钝器，也许照准机会用匕首猛刺其膝关节两块腿甲之间的缝隙，先瘫痪其行动能力才是上选了。这种外科手术式的精确打击，在本作中将会得以实现。P

魔法小队再战北欧

文 | 葬越飘零



在ARPG中“暗黑Like”游戏虽然有着诸多大作的支持使其还算能够在游戏领域中占有一席之地，但如今逐渐衰落已是不争的事实。《暗黑破坏神》系列每一代都树立起一个又一个的新标杆，一方面让“暗黑Like”游戏保留至今并且仍有受众群，但另一方面也封死了同类型其他游戏的路。而对于非暗黑游戏来说不仅有标杆的制约，更有网游也有手游对单机的整体冲击，同时自身也问题多多。内忧外患下导致很多系列如今都已经一蹶不振陷入濒死状态，《圣域》、《地牢围攻》最新作的巨大变革也变成了一种花式作死，如今奄奄一息实在是一种莫大的讽刺。

2011年的《魔能》带给我们清新感受，也为“暗黑Like”注入了新鲜血液，如今其续作《魔能2》想要达到前作的高度光靠“威力加强版《魔能》”显然行不通，但变革过大很可能也会走上花式作死这条不归路。

魔法元素组合仍然是重点

《魔能》虽然也是一款MF为主的刷刷刷，但战斗上却并不那么无脑，反而最出彩的地方就在于战斗技能的组合与衍生。《魔能》会有几个基础元素，之后可以用这几个基础元素魔法互相排列组合，甚至可以在组合基础之上进行叠加组合，虽然有些元素会有相克而无法组合起来，甚至会互相抵消，但游戏的技能仍然有着几乎无限的组合。经典的“盾+石”组合出石墙，石墙再加上冰霜系魔法产生的冰墙能够阻挡并减速怪物，“盾+生命+奥术系各色技能”产生各种属性的触发式地雷技能一触即炸，以闪电系技能配合各种元素魔法产生的各色跳跃系技能是刷团怪利器，更重要的是还不会误伤自己。元素组合技能系统仍然会在《魔能2》中以更强的姿态出现。

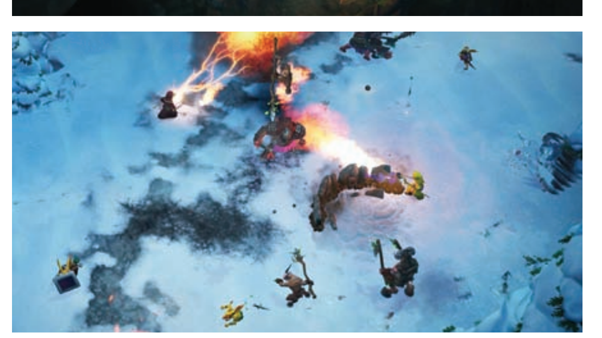
《魔能2》重新定义了元素组合，除了前作中的10个加上一个“无”的特殊属性共11个基础元素之外还会引入一些全新元素。不过让我们欣喜的是，在《魔能2》中，单次的元素组合上限将会被提高至5种，也就是说，当玩家在战斗中可以最多一次选取5种元素技能进行组合，也就是说元素的排列组合可衍生的技能数量也将更多。虽然如此，相生相克的基础法则仍然有效，相生可以衍生新元素，相克则会互相抵消，这个规则玩家们需要在游戏中自行摸索或是收集游戏中的魔法书来获得，按常理套用《魔能2》则是完全不行。比如现实中水火不相容，但在《魔能

魔能2
Magicka 2
开发 Pieces Interactive
发行 Paradox Interactive
发售 2015.5.26
类型 动作角色扮演
平台 PC/PS4



左图 法术更加多样化，意味着法术组合也更多变
下图 游戏的地形更加多变，窄路战斗有时是优势，有时是劣势，这完全靠玩家的选择
左下图 对于这些脆弱的巫师们而言，风筝依然是游戏的主要打法





上图 和前作一样，多角色合作是游戏最好玩的地方，团队合作合理分工是基础

2》中水+火可以产生蒸汽，而蒸汽又可以与其他元素再次组合，而看似可能的“盾+盾”的双重护盾在《魔能2》中也行不通，游戏中的“盾+盾”会互相抵消，套一个生命护盾再来一个加速护盾之后玩家控制的魔法师身上就不会有任何护盾。

单人闯关依旧给力

《魔能2》的故事续接前作，仍然依托于北欧神话，玩家需要继续阻止将世界陷入战乱的恶人，魔法导师弗拉德也依然会指引魔能小队对抗邪恶。与前作相比《魔能2》的画面有了质的提升，不再是古老的2D渣画质，这一次《魔能2》也步入3D行列，技能特效也更加精致，而且这一次游戏的主要舞台将位于被白雪覆盖的山脉，雪山冰洞是本作的主要场景。

游戏依旧有单人故事模式和多人模式，玩家可以扮演小小魔法师与邪恶势力抗争，无论是但人还是多人模式，玩家都只能跟随故事走，多人模式中会依照创建主机玩家的进度，存档点、难易度、多人模式允许随时加入与退出等等功能仍在，一些BOSS也允许玩家反复刷来获得装备。有了前作与26个DLC的铺垫下，职业系统也更加明朗，在《魔能2》中玩家可以自定自己的角色，魔法袍、法杖、武器等的不同选择也会成就不同风格角色，法杖+利剑让你的法师既会魔法又能近战，红法袍给火元素带来加成，蓝法袍让水元素更具威力，每一样装备都有特殊的能力或是属性与元素加成，如果说元素组合是让玩家随意制定自己战斗风格的话，那么装备就是让玩家自定角色与职业，二者结合能够衍生出更不同多组合。

多人互坑必然不能少

组合系统是该系列最大的特色之一，另外一个必属多人模式，《魔能2》中自然不能缺席。与前作一样本作中的多人模式仍然最高允许四名玩家同时游戏，虽然可以增加更多玩家，但四名玩家仍然是目前最好的选择，互相伤害的设定也依然存在，玩家身边的队友是天使还是恶魔仍然要看队友当前的发挥。

同样，故意坑害队友的行为也是被默许的，加上元素相生相克系统，玩家不仅可以用元素直接伤害队友，更可以带着深深恶意的使用元素来扰乱队友的元素组合。例如一个短腿跑不快还容易跌倒的魔法师被群怪追赶，妄图利用火焰灼烧怪物时，玩家可以插入水系魔法让火变为蒸汽从而使伤害失效，而当怪物们即将追上队友时你可以马上释放一个闪电+奥术的奥术连锁闪电，加上之前的蒸汽元素，奥术连锁闪电的伤害会翻倍，瞬秒群怪拯救队由于危难之间。当然这只是一个非常简单的举例，有着海量元素组合技能，发挥一下想象力，会有更多妙趣横生的场面出现。不过不要忘了元素组合上限是五种，如果不想被队友坑，每次魔法的技能组合都使用五元素也是一种简单而有效的防坑策略。P

“赤色黎明”进行时

文 | 老黑



2011年由Kaos工作室开发的《国土防线》（Homefront），从制作的第一刻开始，就注定了其“Kuso神作”的不朽地位。四年之后，其续作《革命》（Homefront Revolution，以下简称HR）将要卷土重来。值得“高兴”的是，由于Homefront的原版权持有者THQ的破产倒闭，这一品牌被Crytek获得。他们将用引领时代发展的图像技术，以及他们最为擅长的沙箱动作游戏形态，来对《国土防线》进行重塑。

国土防线：革命
Homefront: The Revolution
开发 Deep Silver Dambuster Studios
发行 Deep Silver
发售 TBA 2016
类型 射击
平台 PC/PS4/XBO

开放世界

早在2004年，Crytek就将“沙箱”引入了FPS之中。但他们的近几款作品，将重心放在了自己并不擅长的叙事，而放弃了自己所擅长的方向。在《革命》中，Crytek将重新回归“开放”，而且整个费城的地图结构完全不同于《孤岛危机3》那种每次开放一个小区域，打过之后再开放下一块的“伪沙箱”模式。

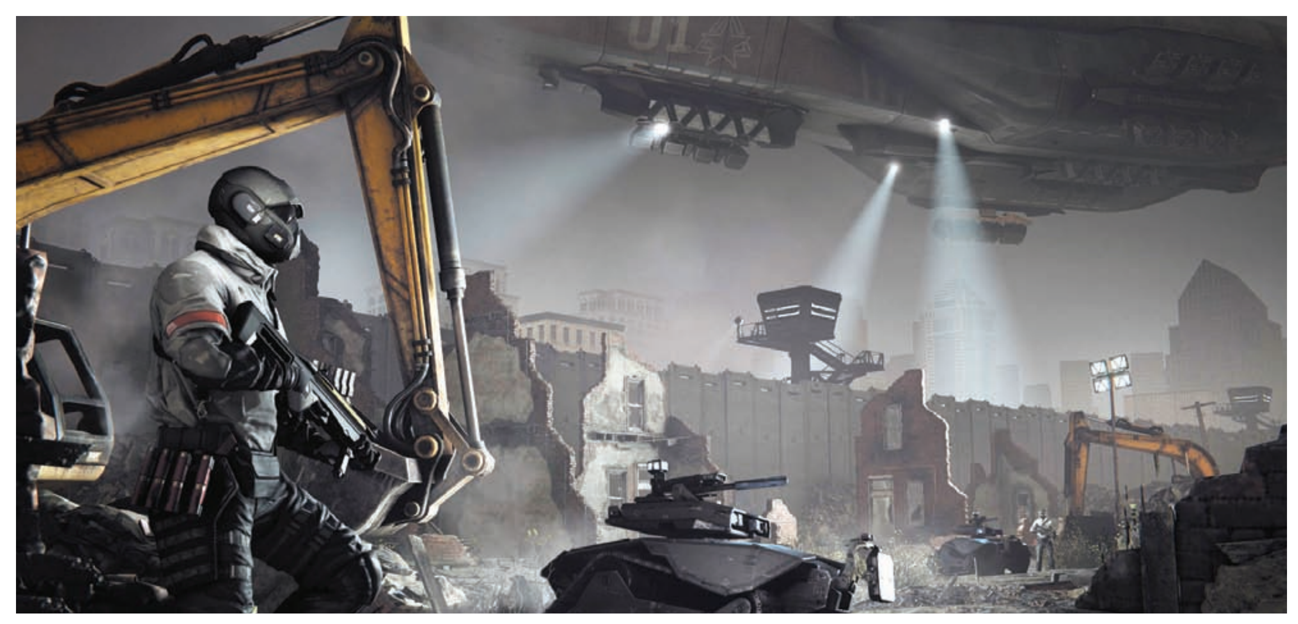
本作的架构更类似于Ubisoft的《孤岛惊魂3》和他们当年操刀过的FC初代，整个费城从玩家进入游戏的那一刻起就会全部开放，但只有在得到主线任务之后，才会获得对应地区的地图。如果玩家去敌情不明的地区，就会遇到很多难以预料的危险。

本作的主角是缺衣少食，经常陷入弹尽粮绝处境的游击队员，他不是Prophet这样的救世英雄，更没有纳米装甲这样的神兵利器所提供的超能力。这种设置一方面是为了突出游戏的主题，但更重要的考虑，是鼓励（逼迫？）玩家进行多人合作（最多3人）。无论是刺杀、破坏、绑架还是抢夺这样的典型游击战任务，没有明确的任务分工，指望那些不靠谱的AI队友能够提供完美的配合，对于他们而言的确是有些勉为其难……

游击战的真实形态

《革命》的故事发生在前作四年之后的2029年，此时来自东北亚的KPA军完成了对美国本土的全面占领，绝大部分城市的抵抗组织被尽数剿灭。唯一的一支反抗军只能在费城地下活动，形势极端危急。想前作那样使用包括“山寨高达”在内的重火力和KPA对轰已经不再具有现实意义，本作中的自由战士们，必须采用和他们身份更加匹配的战略战术。

本作中玩家将要扮演的是游击队的普通一员——Ethan Brady，和Crytek在《孤岛危机》中为我们塑造的超人主角不同的是，Ethan没有纳米服这样的超级



上图 全天候全方位的监控，使得任何高调行为都失去了存在的土壤

装备。他的得力助手，就是现代人日常生活不可或缺的伙伴——智能手机。这只“绝版未来iPhone”不仅仅是联络工具，Ethan还能为其安装游击队黑客们开发的应用，让手机具有遥控无人机、黑客、标注目标等等实用功能。

除了手机和管饱管够的土制炸弹以外，Ethan身上靠谱的东西就找不到几样了。本作不仅仅是通过捉襟见肘的资源配置来强化生存主题，而且还将发挥开放式地图的特性，让敌兵具有区域联动的属性，迫使玩家时刻牢记自己的身份。举一个最简单的例子，即便是要干掉一个落单的士兵，直接一枪爆头的后果也会十分严重。因为KPA用于布控的无人机会在第一时间发现反抗力量的行踪，并且协调周围的机动力量进行反制。除了打一枪换一个地方，采取“快进快出”这种短时间、高烈度的战术以外，本作更强调能够在不接触敌人的情况下，将它们玩弄于股掌之中。

物品的组合和再创造，在以《孤岛惊魂3》为代表的开放式射击游戏中非常常见，这也将是自由战士们在本作中对抗入侵者的有力手段。就拿炸毁一队军用物资车队这样的人物来说，如果将简易爆炸物（IED）隐藏在道路旁，使用插线方式进行引爆，对于任务执行者的威胁就会相当大，因为事发后很难活着离开现场。但如果隐藏在下水道中，遥控一台玩具卡车运送炸弹，情况就会大不一样。

伪装也是本作强调的一个重点，使用敌军装备进行浑水摸鱼，完全可以在中远距离迷惑敌人。除此之外，玩家还能对车辆进行伪装，这样就能带领作战小组像横店神剧的惯用情节那样，混进戒备森严的据点，来他个釜底抽薪！相对于“人造”伪装，本作更鼓励玩家通过昼夜循环和动态天气系统来隐藏自己的行踪，大雨、浓雾、黑夜，都是发动奇袭的好时段。

对于“地下党”而言，其实最好的伪装，就是自己的“老脸”。以平民装束走上大街，将致命武器藏好，就可以大摇大摆地在费城街头行走。虽然此时无法在光天化日之下开展武装斗争，但却能够在敌人眼皮子底下进行侦察和物品递送活动，前提是不要被逮着。

点燃美国二次革命的燎原之火

事实上，即便是捍卫美利坚的最后勇士们的每一次行动都能获得胜利，想靠这种小打小闹就推翻GKR侵略者的暴政，也是不切实际的。不发动群众的力量，就不可能获得这场革命的胜利。

尽管本作的单人与合作战役会有一条明确的故事线，但Crytek会极力淡化“领任务——做任务——拿赏钱”的传统沙箱玩法。《革命》的核心游戏机制，就是围绕如何能够在费城点燃这场燎原之火来进行的。

你所做的一切针对GKR占领当局的行动，都会提升所在区域的民心，从而让在铁蹄重压之下苟且偷生的市民们能够鼓起勇气，以各种形式投入到反抗的洪流之中。从破坏监控摄像头、剪断通信线路，到暗杀KPA军官，均可提升对应地区的“解放度”。当然，市民不可能突然之间就揭竿而起，反抗度的提升对于游戏方式的影响是隐性的，革命风暴的酝酿与最终的发动，也是一个量变引起质变的过程。随着游戏进程的延续，玩家会感到藏身点的数量越来越多，地下武器商人的优惠越来越大，也会有更多的大众脸主动加入革命义士的行列。

四年前的《国土防线》初代，无论从游戏内容还是故事情节上来说，都是一款严重不靠谱的作品。如何能够让这样的雷作变成真正意义上的神作，这对于Crytek而言，同样是一个属于“革命”范畴的命题，相信他们不会让玩家们失望。P









上图 传说中的自杀式埋雷
中左图 以民众作为肉盾开展敌后工作，这当然不能叫恐怖主义……
中右图 游戏队员的武器看上去就像是七拼八凑出来的
左图 在高解放度区域，受压迫的劳苦大众会自发掩护革命战士们



亲民的指挥体验

文 | 防弹手柄

侵略行动
Act of Aggression
开发 Eugen Systems
发行 Focus Home Interactive
发售 2015.5
类型 **即时战略**
平台 PC

近年来即时策略市场的萎缩，已经是一个无法逆转的趋势。在这样的背景之下，法国RTS制作组Eugen Systems的业绩能够逆势上扬，这堪称是“奇迹”了。2010年的《兵者诡道》（R.U.S.E.）将桌面游戏的规则融入了游戏，创造了让人耳目一新的体验。2012年之后推出的《战争游戏》（War Game）系列，则专注于冷战背景下的军事纪实感。而即将推出的这部《侵略行动》（Act of Aggression），又将采用一种全新的风格——采集、训练、毁灭三大环节全面回归，大兵团作战，简单的相生相克法则，还有眼花缭乱的行动节奏，以娱乐性为诉求，着力于回归以“红警”为代表的第一代RTS的复古感。

近未来的三大军事集团乱战

和此前两部作品不同的是，本作采用了完全架空背景：2020年，一场经济危机席卷全球，造成了绝大多数国家濒临破产，为了维持政府运作，这些国家的首脑下令解散军队，以出让部分主权的方式，将各自的防务承包给了一家名为“卡特尔”（Cartel）的私人军事公司。数年之后，卡特尔就已经对这些国家完成了间接，甚至是是直接的控制。为此，联合国组建了名为“奇美拉”（Chimera）的特遣部队，试图斩断卡特尔这个庞然大物的神经中枢。与此同时，逐渐丧失全球霸权地位的美国，也决定祭出自己占绝对优势地位的军力，试图恢复世界过往的秩序。

三大军事集团的特点，在本作中也是迥异的：美国的军力特点最为传统，其作战单位完全取材自现役装备，包括M1A2主战坦克、阿帕奇武装直升机等等，拥有无与伦比的火力和装甲优势。身为一家军事公司，卡特尔的单位更注重一专多能，就拿坦克来说，玩家可以在同一个地盘上同时安装反装甲、反步兵或者是防空系统，使其能够在瞬息万变的战场上始终以不变应万变。奇美拉的特性则有很强的欧洲军队范，注重机动性和隐身性能，虽然和其他两家在正面冲突时没有任何胜算，但骚扰起来绝对让人头疼。

红警 既视感

和Eugen Systems的上一个品牌——《战争游戏》不同的是，本作依然有资源采集和建造功能，而且许多设计都让很多RTS玩家感到似曾相识，比如一辆辆不断往返于总部和五颜六色的矿区之间的采矿车……而且和“红警”高度一致的是，我们不但要建造精炼厂，而且还要修建发电站——电量不够，你的战争机器是无法开足马力的！游戏中的资源包括有铝材、稀土、汽油，电力四种，不同等级的单位，所需要消耗的资源种类和数量也是大相径庭的。

《兵者诡道》和《战争游戏》两部作品最让军事题材爱好者疯狂的地方，莫过于等比制作的战场地图和遍布其中的军种模型，这使得双方的攻防态势趋向真实，让用游戏的方式重现一场战役级别的军事冲突成为可能。而这种节奏，恰恰不符合早期RTS所追求的速度感与爽快感。为此，Eugen Systems对用户界面、视角和地图结构进行了大幅度的修改，给人以一种《命令与征服：将军》高清版的既视感。虽然制作组并没有对地图面积进行阉割，让一辆坦克车从本方基地杀到敌方老巢，依然要走老长一段时间。不过对资源点的重新设计，可以保证参战玩家们绝不会在游戏中出现冷场的情况。

游戏中的每一个资源点只提供有一种资源，玩家至少需要建造三座基地，才能获取四种资源（电力为自主生产）。这和传统RTS中主矿、分矿的概念也有很大区别，而是更类似于现代战争中“指挥中心”与“前线基地”之间的关系。玩家的作战物资和建筑需要根据主攻方向随时调整，避免所有鸡蛋装一个篮子里面的情况（否则老家挨一颗核弹就全完了）。此外，采矿车将资源往精炼厂中一送，并不能将资源为我所用，还需要运输车辆沿着补给线送到HQ之后才能用作消费。“补给线”是自从《兵者诡道》开始就已经有的概念，一旦其被切断，就等于被人斩断了大动脉。

非常有新意的是，游戏中将战俘也作为一种资源，捕捉更多的俘虏，并且将其投入后方的战俘营之中，就能向银行那样持续获得利润，这些现钞可以用来在商店中直接兑换所需要的战略资源。这一设定，是在鼓励三方玩家尽可能的活捉对方的有生力量，你甚至可以考虑装备大量的非致死性武器，来在现代战场上也实现“仁者无敌”的传说。

另一个用于提升游戏节奏的方式，就在于数量繁多的作战单位和丰富多彩的战术组合。游戏中总共包括70种陆空兵器，超过100种升级选项，供玩家自定义。仅以悍马车为例，玩家可以将其改造成反步兵（升级加特林机枪）、反装甲（升级反坦克导弹）、防空（升级防空导弹）和自行火炮（升级迫击炮）载具。除了独立作战以外，悍马的变种车辆也可以与重型单位形成互补，比如将机枪车与主战坦克混编之后，就能有效削弱敌方单兵反装甲力量的威胁。

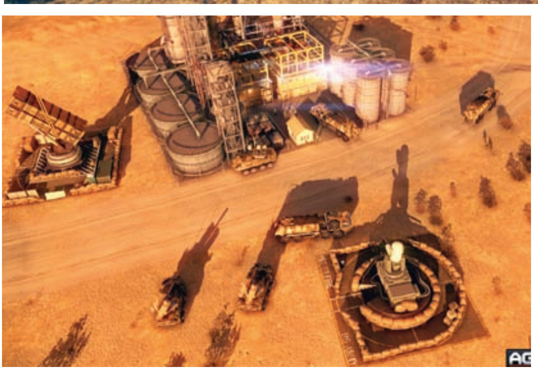
军事纪实感

在做出近似“红警”的疯狂节奏的同时，Eugen Systems并没有忘记自己的最为擅长的军事写实特色，很多《战争游戏》中的写实性设定，在本作中依然得到了保留。比如单位的机动行要受到了地形的影响，坦克不可能在树林中自由行动，直射火炮不可能集中位于反斜面上的敌人，机械单位的长距离攻击需要补给车辆随时提供保障，否则油料用完就是一堆废铁，炮兵也不能肆无忌惮地组织弹幕射击，玩家需要随时关注弹药数量。

整体看来，Eugen Systems希望能够在《入侵行动》中实现更多的娱乐性，高达30平方公里的地图面积和最多支持20名玩家联机对战的“任性”作风，也让这部作品具备了成为RTS发展史上又一个里程碑的潜质。本作将于2015年春季进行开放式测试。P









左上图 美军依然以现役装备为主
左下图 “红警”玩家熟悉的精炼厂
右上图 这样的视角，看上去真的很象是C&C的次世代高清版
右下图 装备实时升级改造是游戏的一大特色，可以给战术带来很多变化

PLAYED

评论

奥里与黑暗森林
家园：重制合集
勇者斗恶龙：英雄集结
我的战争

ori
AND THE BLIND FOREST

柔软外表，坚硬内核

文 | digmouse



奥里与黑暗森林
Ori and the Blind Forest
开发 Moon Studios
发行 Microsoft Studios
类型 动作
发售 2015.3.10
平台 PC/XBO
售价 19.99$

不论是电影、游戏，还是任何艺术媒介，极少有作品能在开场的10分钟里，就将如此大量的情感冲击呈现在它的受众面前，并将整个作品的基调坚实地确定下来。《最后生还者》是如此，《飞屋环游记》是如此，《辛德勒的名单》是如此，《奥里与黑暗森林》也是如此。

你以为它是小清新

《奥里与黑暗森林》的开场十分钟是震撼人心的，没有酷炫的3D镜头，没有华丽的台词和声演，却将一个关于友谊、信念与迷失的故事展现在玩家面前，并将整个故事的背景与设定呈现出来，如同《飞屋环游记》的开场10分钟，它确立了整个游戏接下来数个小时的情感基调，从一开场，游戏就呈现出非凡的气势与对叙事语言的完美掌控，而这种叙事上的精致贯穿游戏始终，直到最后一刻。

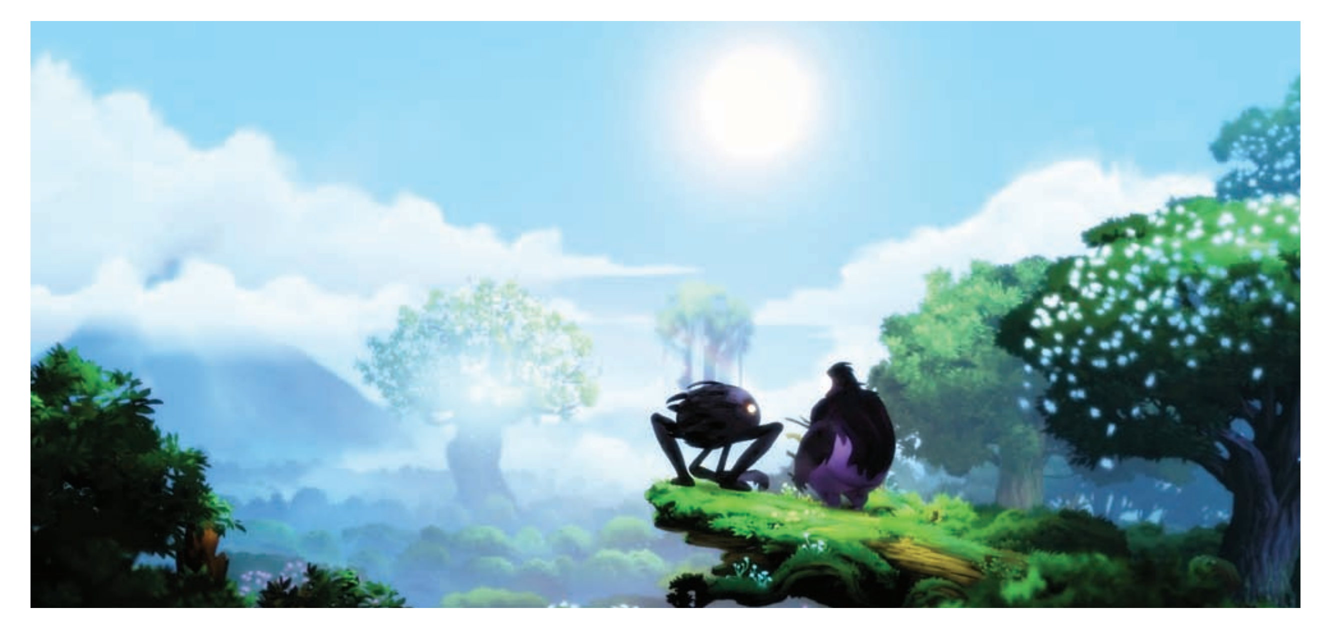
游戏采取了水彩手绘风格的2D画面，并以60帧作为画面基准，Moon Studios的美工们用双手描绘出了整个游戏中的所有素材，并在最大程度上确保了素材的唯一性，可以说整个游戏中没有两棵树或者两块石头是完全一样的。这一画风初一看很容易让人误解为一款类似《雷曼：传奇》或是《光之子》的UbiArt Framework游戏，不过实际上这却是一款使用了Unity引擎的作品。对，就是那个手游里最常见的Unity。多重分层的场景给予了这款2D游戏优秀的纵深感与代入感，必要的引擎特效也绝不含糊，辅以极高精度的2D素材（在4K分辨率下也毫无瑕疵！），《奥里与黑暗森林》堪称目前——乃至有史以来——画面最为优秀的2D作品。

而此前名不见经传的Gareth Coker谱写的原声音乐则堪称“一战成名”，不论是在森林里前行时静谧而带有神秘的配乐，还是迷雾森林中对那种诡异中带有几分惊悚片意味的环境的烘托，或是整个游戏最紧张的几个桥段里紧张却不夸大的鼓点都让整个世界更加鲜活。不论从视觉还是音效上，这都是一款可以被称为“艺术品”的杰作。

实际上能虐到你哭

但如果你认为《奥里与黑暗森林》真的是一款类似于《光之子》的“看风景”游戏，那你就大错特错了。

从本质上来说，本作是一款“银河城”



大团圆?
这似乎是一个人人开心的结局，但《奥里与黑暗森林》讲述的却并不是一个完美的团圆故事

（Metrovania）游戏，这一类型起源于《银河战士》，并在《超级银河战士》《恶魔城：月下夜想曲》中被发扬光大，这一类型的平台动作游戏强调以技能解锁为分界的探索与解谜，是其与和传统的线性平台跳跃游戏的最大区别，近年来的典型代表有《墨西哥英雄大混战》《暗影迷局》（Shadow Complex）《出击飞龙》等等。和这些游戏一样，《奥里与黑暗森林》的世界是一片无缝连通的黑暗丛林，其中散布着无数的危险、宝藏和秘密，奥里要前往三处元素之地恢复森林的水、风与火焰，最终将光明带回这座森林。起初奥里只有简单的移动和跳跃技能，甚至连攻击力都没有，但随着游戏的进程，它将习得更多的移动能力和战斗能力，从而前往那些原本无法进入的区域，众多场景中隐藏的秘密或是需要玩家仔细寻找，或是利用这些能力来解开森林设下的谜题。

在能力设定上，游戏有着相当多出色的创意，其中最大的亮点莫过于“猛击”这一堪称整个游戏核心的技能，习得之后奥里可以利用场景中悬挂的灯笼将自己弹射到高处，反弹敌人射出的子弹，甚至是怪物本身，将它们扔向随处可见的利刺粉身碎骨。可以说，在学到这个技能之后，游戏才算真正开始。

但与同类作品重探索轻动作的特点不同，《奥里与黑暗森林》却是一款在难度上毫不留情的游戏，在小清新的外表之下，是一个充满艰险与恶意的世界。大量需要精确跳跃的桥段在游戏初期就已经呈现端倪，而在进入中盘之后关卡的难度设计则堪称丧心病狂，每一个场景都是一个跳跃谜题，每一个谜题都需要不断试错的过程，而游戏中有三场精彩绝伦的地城脱出桥段，是对玩家操作与对奥里技能理解的终极考验。普通玩家8-10小时的一周目通关过程中，死亡次数普遍在300次以上，而令人匪夷所思的是游戏甚至有“3小时通关”“不死通关”“不使用任何升级点数通关”这三个噩梦级的成就。

不过Moon Studios的开发团队并未忘记“公平”这一游戏设计的准则，用他们的创意为玩家提供了一个绝妙的工具：“灵魂链接”系统。玩家可以消耗能量槽在游戏中的绝大部分地点创建一个“灵魂链接”，它起到了存盘点的作用，奥里每次死亡后都会在上一个灵魂链接处复活，这给了玩家自由选择的权力，也让能量值在前期成为了一种战略资源。只要玩家步步为营，频繁的死亡并不会浪费太多的时间，自然也就不会有太强烈的挫败感。并且游戏将动作游戏的“手感”拿捏得恰到好处，在60帧的流畅画面下奥里的移动与跳跃行云流水，响应极为灵敏，玩家的每一次成功或是死亡都由自己掌控，或许游戏的机关对玩家犯下的每个错误的惩罚很残酷，但它从未有不公平的时刻出现。

毫不妥协的动作天堂

我并不是说《奥里与黑暗森林》是完美无缺的，没有任何游戏是。游戏在Xbox One上有一些影响游戏推进的存档和环境Bug，而最大的缺憾在于游戏终盘之后玩家并不像其他Metrovania一样可以继续自由探索，通关的存档将被锁定，也没有二周目功能，要是想达成100%就只能开新档重来，但这些问题远远不足以影响或否定本作在外在内在种种方面呈现出的极高水准。

在一个游戏市场被公式化的年货型3A大作统治的今天，我们需要这样拥有独特灵魂的作品，它并未屈从于休闲化碎片化的潮流，回归了平台动作游戏挑战、尝试与成就的本源，新生的Moon Studios这支甚至不在一起办公的多国部队，则用《奥里与黑暗森林》为全球的动作游戏玩家献上了一首震撼人心的开场曲。P

10

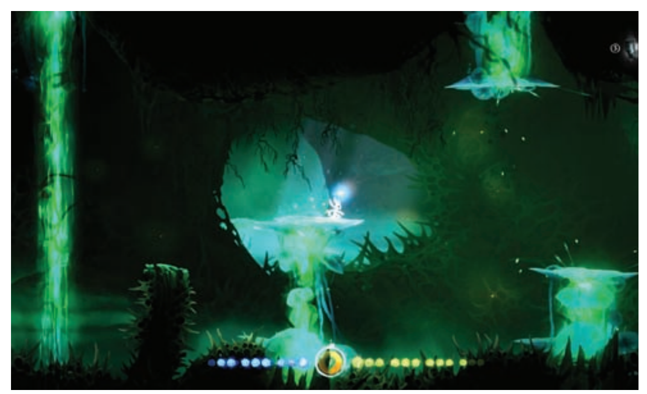


左图 银之树的洪水逃脱难度最高，但也最令人热血沸腾

下左图 游戏的场景丰富度很高，雪山、森林、洞穴、火山一应俱全

下右图 迷失森林的环境谜题是整个游戏最有意思的地方之一，当然难度也是令人发指的









上图 游戏出人意料地自带简体中文，Xbox One版还有官译中文标题《精灵与森林》

下图 最终地城掘之山的谜题充满了各种需要动脑筋解决的一击必死机关





上图 游戏中有不少向古典游戏致敬的彩蛋，除了这个《马里奥》系列中的水管之外，还有一个《塞尔达传说》中的三角力量符号

左图 遗忘废墟的反重力桥段需要玩家把脑筋扭过来应对重力反转带来的操作方向变化

回家之旅

文 | CaesarZX



从第一个《家园》（Homeworld）山寨作品《星际原动力》（O.R.B: Off-World Resource Base）到最新的Kickstarter“单枪匹马独立作品”《太空驱逐舰》（Void Destroyer），十多年来无数游戏模仿、抄袭、致敬“家园”系列，可是从未有哪一款游戏能像“家园”系列那样被几代玩家记住。“家园”系列并不能代表一个时代里最伟大的那一批RTS游戏——它就是那个时代最伟大的RTS游戏。

家园：重制合集
Homeworld Remastered Collection
开发 Gearbox Software
发行 Gearbox Software
类型 即时战略
发售 2015.2.24
平台 PC
售价 34.99$

双关的回家

库申人在荒漠星球“卡拉克”上苟且偷生了数千年，毫无疑问，没人能用言语形容他们得知自己故乡“希格拉”的存在乃至精确位置时的狂喜之情。一个原本常年为资源争夺而冲突战乱不断的种族，为一个共同的目标而前所未有地团结起来。他们用了上百年时间和希格拉几乎全部的资源，建造起了史上最先进的母舰，开始了“寻根”之旅。然而谁能料到，尽管他们寻根的渴望让他们拥有了回家的能力，可是却也同时导致这次“寻根”之旅变成了真正意义上的“敦刻尔克”：“卡拉克”星球被帝国毁灭，母舰上挑选出来的60万人成为他们种族的全部幸存者——“回家”已经不再是一种选择，而是整个种族生存下去的唯一希望。正如游戏中的那句语平淡却又令人绝望到窒息的台词说的那样：“There's nothing left for us here. Let's go.”

库申族的回家史诗还在我们的脑海余波未平，而《家园2》的故事又远不如初代那么震撼心灵之时，系列的版权就已经开始了它的寻家旅程。系列的开发商Relic于2004年被THQ收购之后，版权还紧握在Sierra手中的“家园”系列的前途就已经蒙上了一层比北京还严重的雾霾。2007年，THQ对Sierra千跪万舔地拿到了系列的版权，但“家园”系列的主创者们却全部离开了Relic，成立了新工作室Blackbird，并于2010年开始策划一款系列的“精神续作”。大戏的高潮发生在2013年THQ归西之后，系列的版权在拍卖中被Gearbox夺走，而善良的Gearbox把系列的名号“还给”了真正的主人Blackbird，“家园”终于“回家”了。于是“精神续作”顺理成章地变回了“正统新作”，就在几乎同时，Gearbox宣布了“家园”系列



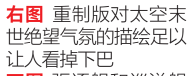
左图 一旦离开，再也不会回到从前了。让我们最后看一眼这颗虽然贫瘠但生活了数千年的卡拉克星

下左图 很多人以为战斗机装甲和火力太弱，所以后期就没必要造了。这其实是个巨大误区。一个善加使用的战斗机群，作用不亚于一搜巡洋舰

下右图 俘虏敌方大型舰船是老玩家们的优良传统，战役中往往会有己方暂时甚至永远无法建造的单位等着你来俘虏







右图 重制版对太空末世绝望气氛的描绘足以让人看掉下巴

下图 驱逐舰和巡洋舰阵列在母舰前面庄严地排开，这是每个《家园》爱好者百看不厌的场面

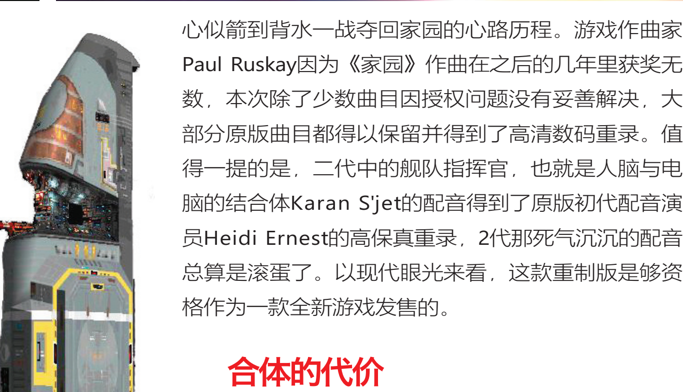




左图 四个游戏：原版1和2以及重制版1和2被整合在了同一个Launcher中，给人紧凑感之余，也带来了穿越时代的错觉

下左图 随着剧情任务的进展，每一次的载入画面中的这根红线都标志着库申人与星系中心的希格拉又近了一步

下右图 与二代不同，初代采矿船的体积和装甲是成正比的



重制的消息。至此，历时10年的回家之路终于有了一个比较令人满意的结局。

冷饭的良心

《家园》重制版包含了四部游戏，分别是初代和二代的重制版，以及初代和二代的原版。其中原版是将原作的源代码略加兼容性修改后的版本，在能运行在所有Windows系统的基础上保持了几乎100%的原汁原味，而“重制版”则将初代和二代使用全新的改进版《家园2》引擎（Homeworld Engine）重新制作。与最近几年流行起来的经典游戏重制风潮中那些平庸HD冷饭不同，《家园》重制版的变化可谓翻天覆地，简直已经到了令人难以理解的程度。在改进版引擎的支持下，游戏最令人赞叹的就是画面的提升。所有单位的3D模型都被全新制作，材质贴图素材被以极高的质量重新绘制，现代RTS的战斗特效也一应俱全；Relic在球形背景上以极强（极讨巧）的技术手段取代传统的Skybox，实现了以超低细节度背景图呈现超强视觉震撼力的效果，每一张地图的太空背景在高清重绘后美得令人心醉，游戏过场的2D黑白动画也得到了针对高清显示器的重绘，在本来就以场面震惊世界的原版基础上实现了新的飞跃。但仅仅视觉上的优秀显然不能让一款游戏成为感官盛宴。配乐一直是这个系列口碑如此高的重要原因之一，以氛围音乐为主的配乐及混合了多种宗教色彩的合唱描绘出了浩瀚太空的庄严宁静与危机四伏。闭目聆听这些旋律时，玩家们的心灵仿佛能与库申人融为一体，体味他们从归心似箭到背水一战夺回家园的心路历程。游戏作曲家Paul Ruskay因为《家园》作曲在之后的几年里获奖无数，本次除了少数曲目因授权问题没有妥善解决，大部分原版曲目都得以保留并得到了高清数码重录。值得一提的是，二代中的舰队指挥官，也就是人脑与电脑的结合体Karan S'jet的配音得到了原版初代配音演员Heidi Ernest的高保真重录，2代那死气沉沉的配音总算是滚蛋了。以现代眼光来看，这款重制版是够资格作为一款全新游戏发售的。



合体的代价

在这部重制版见天日之前，没人会想到还能这么做：Gearbox把初代和二代原本截然不同的交互和体验统一了。除了游戏内容本身外，从launcher到游戏主菜单，从新手教程到战斗操作，初代和二代重制版几乎完全成了同一个游戏。这么做的好处是显而易见的，它大大降低了新玩家的学习成本，在熟悉了初代后可以直接进入二代无障碍地继续游戏，但是同时，也让这些新玩家在分别进行这两部游戏时，失去了体验原版那样的初代与二代之间差异的机会，对他们来说，重制版2代会更像是1代的剧情扩展资料片。提到资料片，原版初代的资料片《惊世浩劫》（Cataclysm），这部由Sierra外包给Barking Dog（Rockstar温哥华的前身）工作室制作的游戏独立成章，当年被很多《家园》玩家奉为系列巅峰，然而源代码丢失的谣言让这部资料片在能否获得相同重制待遇的问题上希望渺茫。



右图 在这肃穆的朝圣气氛之中，是危机四伏的星云和小行星群
下左图 除了《家园》类游戏外，Z轴对策略的影响从未真正被RTS利用。这从天而降的轰炸机群就像一阵死亡暴雨，倾泻之处寸铁不留
下右图 蓝色的希格拉故乡近在咫尺，但库申人还要面对的最后的一场恶战

重制版初代和二代的游戏界面主要参考了原版《家园2》，所有操作集中在了屏幕底部和右侧，分别是底部单位控制操作面板和右侧的建造与发射面板。尽管《家园2》的UI优势明显，但在重制版上的表现却反而不尽如人意，原版二代的面板不论在整合性还是易用性上都远远超越初代并达到了一定的高度，可是以现在的眼光看，重制版非但几乎没有改进，还把10多年来游戏UI人性化上的总体进步给选择性忽略了，剩下的只有各种令人印象深刻的不便，例如建造菜单一旦打开后就无法直接按backspace隐藏从而影响截图；舰船停靠列表不会根据单位类型自动排序，导致极低的鼠标操作效率等等。这些还仅仅是界面上的人性化缺失。

使用二代引擎导致的更令人遗憾的问题是系统级的，例如重制版初代中的舰船油量系统被完全取消，导致所有舰船都无需定期停靠航母或者母舰而无限飞行，也正因如此，支援舰存在的意义大打折扣；精确的武器弹道模拟也同样被取消，但对游戏的影响并不那么严重；由于原版二代就取消了初代广受欢迎的阵型系统，因此使用了二代引擎的重制版初代所有舰船的阵形AI都被迫重做。重做倒算了，质量还极低，舰船无故自动脱离阵形长时间暴露在外，甚至不听从指挥擅自行动时有发生，随之而来的“保卫”指令与阵形的搭配也受到严重影响，弱智到足以影响战斗，老玩家们恐怕距离掰断键盘不远了。

不过万幸的是，重制版支持Steam Workshop，这对《家园》老玩家都是件天大的喜事，这意味着原版所有MOD都有望在重制版上发挥余热。当然，这次重制版附赠的原版游戏依然支持大部分老mod，所以怀旧玩家有大把机会去怀旧。到完稿时为止，Steam上的MOD数量已经超过100个，老玩家们会发现自己十年前就熟悉的各大MOD的身影已经出现在列表中了。

自动保留前一关的单位是系列的传统，而自动搜集每一关最后剩下所有未采集资源是二代才有的为人津津乐道的特色之一，但是这也成了一把双刃剑——它可以一定程度上提高游戏的整体策略性，熟悉战役的玩家能在早期就为下一关尽可能地做好准备，计划下一关对资源的分配利用，这对未来战役推进时占据主动权是至关重要的；同时，这恐怕也对新手玩家来说是一个不小的挑战：没有经验的他们如果在每一关胜利后不做任何准备就急于进入下一关，那么那些一开始就要进入紧张战斗的关卡会对他们（即使他们是RTS老手）会制造不小的挫折和困惑。现在这一特色也被做进了初代重制版中，对那些习惯在胜利后花个把小时采集全地图资源的骨灰玩家是好事还是坏事呢？

这款原本仪式感就大于娱乐性的游戏，在海啸般的媒体和玩家好评声中，迎来了仪式感更浓重的回归盛典，但这一切都更像是RTS游戏的回光返照，《家园：重制合集》或许在用自己那美得令人绝望窒息的宇宙展示着RTS的未来图景。P

8

国民级的餐前小品

文 | S.I.R



1986年，在《少年跳跃》上执笔FC专栏的堀井雄二谋划了一款家用机原创的RPG游戏。这款游戏人设由鸟山明大师负责，程序和数值则交给了鬼才中村光一，仅历经5个月时间，日本游戏史上最重要的作品《勇者斗恶龙》便告推出。

在漫长的岁月里，《勇者斗恶龙》（以下简称DQ）迅速成长为日本的国民级品牌，也伴随着JRPG的衰落而寻求出路。而当堀井与光荣无双组携手带来的这款《勇者斗恶龙英雄》（以下简称DQH），不仅是次世代的第一款DQ游戏，同时也是系列最大胆的一次尝试。

勇者斗恶龙：英雄集结

Dragon Quest Heroes: Yamiryuu to Sekaiju no Shiro

开发 Omega Force

发行 Square Enix

类型 动作

发售 2015.2.26

平台 PS3/PS4

售价 7800日元

一点点怀旧情结

相信许多玩家在听到本作由制作无双系列的Omega Force负责制作时，心情也曾大起大落。害怕本作会降格为一款《DQ无双》奶粉作。似乎制作组也怕给人留下这样的印象，一开机就让人感受到了一股怀旧的情结扑面而来：在按下start之后等待玩家的不是“单人游戏、多人游戏、设置”等选项，而是自DQ初代起便一直传承的“制作冒险之书”（制作存档）与“清除冒险之书”（削除存档）。按下去那一声清脆的“滴”与说话时的“嘟嘟”的音效都与三十年前如出一辙，几乎让人有种游戏性满载的错觉。

但冷静下来仔细想想，这种作法象征意义大于实际。且不说如今的主机都能在后台管理存档，仅仅几MB的存档大小，相对于标配500G硬盘的PS4来说，本来就没有清除的必要， 又何必要在游戏中设置删除存档的功能呢？游戏中此类设计比比皆是，比如每次存档都必须到教堂，在存完之后还会每次询问玩家是否要退回到标题画面。诸如此类，都可以视作加“情结分”的多余设计，虽无可厚非，但总有种面子工程的感觉，甚至是偷懒不做多人游戏模式的一种借口。

这一感觉在初玩本作的时候，来得无比的强烈。虽然堀井爷口口声声说这是一款ARPG。但在接二连三地防守战关卡后，就暴露出了其无双血统的本质。如果连闯地牢，开宝箱，杀Boss这样的流程都没有。只是不停地打防守关与清场关，何来ARPG的感受？加枯燥的支线任务与奖励勋章等刷刷刷元素，即使游戏加入了购买装备，合成饰品这些具有DQ风格的



左图 本作的勇者双人组，无论你在开始时选的是男性还是女性，他们都会一起出场

下左图 本作的主要反派暗之一族，不知为何，长得有点像织田信长，是错觉吗？

下右图 将敌人全部引到同一个路口后在远距离用魔法轰杀，真是无比畅快！







右图 Boss杀人机器由于是机械族，用电击魔法可以令其瘫痪

下左图 盔甲兵前方可以弹开任何物理攻击，令我方露出巨大破绽

下右图 作为难得的RPG元素，本作的合成系统略显繁琐，有些打乱节奏







RPG元素，也很难摆脱无双式的匠气。

欺世盗名？DQ度大考察

那么，这款游戏是否是一款挂羊头卖狗肉的作品？又不应急于下结论。毕竟DQ元素并不只是体现在RPG元素中，如将它们天衣无缝地结合到一款动作游戏中，同样也是一款不负盛名的外传作品。所幸，在这一点上，Omega Force几乎做到了几年来的巅峰水准。

首先，本作在操作上，基本延用了“无双”系列的设计，方块键轻攻击，三角键重攻击，通过不同的组合来产生不同的招式，另外还有格档、闪避与必杀，加上潮水般涌来的敌人，初看与无双并无二质。

但除此之外，游戏还为每个角色设计了四种独特的魔法攻击，通过消耗MP来施放。可别以为这只是一种变相的攻击输出，事实上，这些魔法的丰富性真令人有些刮目相看：不仅攻击魔法有不同的属性，比如冰结属性可以冻住敌人，而电击属性则可以瘫痪机械，还有能够上Buff或对敌人进行状态附加的辅助系魔法。各种漂亮又独特的魔法效果在屏幕中闪现在的时候，就已经让人感到“DQ”特色的浸染。

更令人惊叹的是，DQH的关卡配置相当精彩，敌人的设计甚至可说是本作的最大卖点，不仅攻击欲比无双类游戏高得多，同时也懂得利用不同种类的配置来对玩家产生威胁，比如铠甲兵由于有盾，必须从背后才能对其造成伤害，正面反而会被弹开而硬直；宝石怪能够咏唱催眠魔法，杀人机器则是范围扫射与导弹等等，不仅效果显著，而且绝对忠于原著。令系列老玩家不由得热泪盈眶。

加上无双类游戏所一贯特有的乱斗倾向，本作几乎汇聚了DQ历代所有的人气角色，比如性感舞娘玛妮亚、两位天空新娘芙萝拉与比安卡，非常自负天才剑士特瑞等等，这些角色被一个丰富而精彩的主线故事牢连在一起，玩家将扮演这个世界中的两位光之勇者，一起探寻魔物失控的原因，展开越来越宏大的史诗剧本。可以说，在骨子深处，这款游戏的的确确有着DQ的基因在里面。

作为一款万众期待的DQ大作？No

作为一款有爱的Fans向小品？Yes！

怪物事实上是主角？

DQH的整个宣传期并不长，其宣传重点除了所谓的强调ARPG之外，着重点都放在可以召唤作为敌方的怪物身上。就像上文所述，本作的关卡比重是非常不平衡的，大部分关卡都是防守战，另一小半则是清空地图上的敌人。我想我说得还不够清楚，那些关卡不仅只是防守战，而且是“塔防”。

这也就意味着，敌人会有好几个出兵点，从不同的路线打过来。这时，召唤敌方怪物来协同作战就显得非常必要了，因为你需要这些怪物为你档住其它的几路，然后你率主角过去端掉剩下一路的出兵点。玩起来既有无双的爽快感，又有塔防的紧张与战略性。在最初我十分抗拒这样的模式，觉得完全跟RPG沾不了任何边，但在玩到中盘后，开始渐渐理解这种关卡设计的乐趣所在。

多样化的地图同样也是为了最大限度地引出塔防模式的魅力而存在。随着游戏的一点点深入，能够开关门的机关、能够瞬间移动的传送点、魔导炮设施等各种新的地图元素接二连三地呈现在面前之后，对于大量塔防关可能会十分枯燥的担忧事实上已经烟消云散了。

萌萌哒?
本作的怪物特性相当丰富且忠实原作，图为众多史莱姆合体为史莱姆王

总评

这是一款好游戏，也是一款不错的DQ游戏。或许它不是我们等待许多年的单机DQ大作，但其品质无庸置疑。无论你是一位DQ死忠，还是无双类游戏的爱好者，或只是单纯的日式玩家，都不容错过它。P

8

这里的战地静悄悄

文 | 西修斯之船



我的战争
The War of Mine
开发 11 bit studios
发行 11 bit studios
类型 生存
发售 2014.11.14
平台 PC
售价 14.99$

战争，战争主题的游戏几乎从来没有改变过，但是，在顺利完成那些残暴的屠杀之余，我们是否也应该意识到：那些倒在我们铁蹄之下的民众，是否也应该拥有属于自我的意志？

如果是在十年前，面对这个咄咄逼人的问题，游戏开发者大会的参与者可能会把它当成年会的学术派议题，那些“严肃游戏”的从业者可能会以此为契机，开发出又一部给难民空投口粮补给的“高姿态”作品；至于传统游戏开发商则多半会耸耸肩，把注意力重新集中在潜力无限的沙盘游戏和电影化情节脚本上——毕竟，在那个丝毫不缺乏创意与生机的白银时代，游戏业确实有太多更引人注目的亮点值得所有人去关注发掘。然而在十年后的今天，在这个资本与技术托拉斯重新把控游戏行业的时代，越来越多有理想有抱负的开发者意识到仅凭自身的绵薄之力无法在传统游戏的领域和那些垄断厂商一争高下，意识到这个逐渐进入创意小冰河期的时代必须另辟蹊径才有资格活到明天。于是，那些曾经被刻意忽略的素材开始重新进入他们的视野，“不走寻常路”变成了大多数独立游戏开发者的必经之选——这就是《我的战争》（This War Of Mine），一部真正把“内战中的平民”作为设计焦点的游戏选择诞生的时代背景。

内敛十足的第一印象

OK，还是让我们开门见山地说吧：作为一款预算有限的独立游戏，《我的战争》并没有令人叹为观止的视觉效果——固定视角的2D横版卷轴画面早已成为了XBLA和Steam小成本游戏的标配之一，刻意降低画面颜色饱和度来烘托气氛的手法早在20世纪末期就已经屡见不鲜，至于通过黑白真人照片作为角色头像增强玩家代入感的小技巧，完全符号化的道具图标与利用实景照片注释文字呈现的随机事件，以及流畅自然但稍加留心便会发现同质化严重的角色动作模组，诸如此类的图形要素都能让人感受到开发者“已尽全力”的无奈感——然而，如果凭借这些表现就给《我的战争》打上“画面平庸”的标签则未免有些不妥：尽管不算突出，但这部主观印象朴实无华的作品确实拥有一项“文艺范”十足的视觉特色，那就是光影效

果——从标题画面开始，留意一下游戏背景当中不算起眼的环境光部分，我们可以很清楚地看到许多摇摆不定形似绘图笔触的浅色明暗线条，所谓的“手绘”这种直观印象点评就是如此产生的；事实上在动态画面领域，这种质感十足的纹理早已被证明是呈现凝重基调的不二之选——熟悉国际独立动画获奖作品的朋友想必对此会有更为深刻的感受。至少在我个人看来，如果说《我的战争》在视觉效果上值得给出75分的良品评价，那么其中至少有35分要归功于这种简朴但效果拔群的画面特效，再加上至少值得给出25分的BGM和音效，整部作品在氛围刻画方面的分数完全算得上是可圈可点。

坚硬沉重的内核设计

领略过值得称道的表层印象，接下来登场的当然应该是内在核心——幸甚至哉，《我的战争》在这个关键环节上丝毫没有掉链子。

虽然听上去有些难以置信，但就本质而言，《我的战争》与市面上流行的“收集→建造→生存”主题沙盘游戏——典型如《我的世界》和《泰拉瑞亚》——并无差异，核心层面唯一的区别仅仅在于基本不存在“建造自由度”这个概念而已。不过，我相信所有认真体验过《我的战争》的朋友都会矢口否认前面这条结论的判断，理由非常明确——《我的世界》和《泰拉瑞亚》的主题是“创造”，而对于《我的战争》来说，从始至终的游戏目标只有一个，那就是“生存”。

《我的战争》设定的背景是一场漫长而残酷的内战，游戏中的绝大多数角色——包括玩家控制的主角——都是货真价实的平民；考虑到战争已经彻底破坏了正常社会的金融经济体系，再加上利用武力四处劫掠对于主角来说不太现实，要想生存下去，我们唯一的选择就只剩下了像野狗一样从废墟里挖掘搜寻可用的补给和材料设备——注意，关键的区别就在这里：与绝大多数把“饥饿度”作为角色次要生存属性之一的主流游戏不同，要想在《我的战争》当中填饱肚子绝非易事，从废墟中找到的食物基本上是杯水车薪，在以物易物的交易商眼中那些果腹之物更是货真价实的硬通货；显然，至少在初期阶段，想要做到自给自足完全是痴心妄想，两天乃至三天一顿、默认饥肠辘辘的状态对于游戏角色来说实属家常便饭；即便到了游戏中期，建设完整的生产供应链依旧不轻松，最要命的是，如果像某些策略游戏一样把所有资源集中在给养供应设备上而忽略其它装置设施的话，最终制造出来的食物十有八九也会被上门劫掠的不速之客白白抢走——内战的天空下，挣扎求生就是如此艰难。

也许会有不明真相的朋友表示不解：既然这部游戏如此追求“逻辑上的正确性”，既然我们生产的物资有可能会被NPC洗劫，那么换个思维角度，我们主动出击打劫废墟里的其他幸存者NPC岂不应该是轻松愉快？

的确，这个想法非常符合传统游戏的设计思路，但是天哪，下流勾当在《我的战争》当中压根就不会带来好结果：低落不安乃至消极颓废的情绪会在大多数犯下杀人越货罪孽的角色心底扎根；然后，这种灰暗的心态会在整个主角群体中蔓延，几乎所有人的情绪都会蒙上重重阴影，持续累积下去甚至会触发自残一类的严重事故；即便通过同伴的开导和酒精的麻醉逐渐走出低谷，那些手上沾过同类鲜血的角色在最后的结局清算当中几乎不会落得什么好下场——对于千辛万苦总算是撑到游戏结局的玩家来说，这份迟到的清算简直就是直击灵魂的迎头一棒。

漫长的生产流程，贫瘠的生存资源，“一视同仁”的平民团队待遇再加上“不由玩家做主”的道德惩罚机制，所有一切都让《我的战争》变成了一部不通人情的硬核游戏，然而制作组似乎还是意犹未尽：随着时间的推移，内战的烈度可能会在短期内大幅度提升，常规状态下的固定交易点以及资源搜集点往往会变成探索禁区，对于缺乏储备的玩家来说，除了冒险进入陌生区域展开搜寻之外想要活下去几乎别无他选；即便凭借贮存挺过了这段艰难时期，紧随而至的十有八九会是漫天飞雪的严冬——平日间不起眼的燃料一夜之间变成了必不可少的维生关键，对于大多数初次上手的玩家来说，这种倾听死亡缓步降临的“寂静之冬”结尾恐怕绝对不会陌生吧。

苦尽甘来的结局升华

灰暗阴郁的氛围，硬派十足的系统外加全无妥协的难度，似乎所有的一切都让《我的战争》变成了一部如假包换的小众游戏——然而，为何这部看似只能被少数派欣赏的作品会在Steam上以迅雷不及掩耳的速度收回成本，甚至进一步成为国外主流游戏媒体大加赞誉的热门之作呢？

答案非常简单：回报——那种排除万难终于在不放弃良知的原则下带领避难所团队绝境求生的成就感，那是一份值得铸成勋章的自豪。

你可能早已注意到，和常规的游戏评论不同，这次的文章似乎并没有多少“业界影响力”相关的结论——《我的战争》根本不需要这种东西来证明自身价值：从开始画面左下角的那个图标链接，到游戏流程当中的每一次挫折、考验与回报收获，再到一局游戏画上句点返回标题画面之后，取代“SURVIVOR”位置、只为让我们回顾结局的“EPILOGUE”选项，所有的设计与细节都在明确无误地向我们昭示着它的存在价值：并非完美无暇，但足以叩响灵魂；这是一部真正值得用心去体验的作品，其它滥美，皆属虚名。P

9



左图 “SURVIVE”，开场的第一个画面就让我们充分领教到了这部作品的基调风格
下左图 这间蚁穴似的破屋就是我们的避难所……我们在内战中的家
下右图 没错，这些鲜活的面孔就是避难所的成员，努力让他们活下去吧！





右图 钻石的价值比不上罐头，残酷而真实的乱世行情
下图 如果这个请求曾经让你踌躇，那么恭喜，你已经触及到这部游戏的精髓了

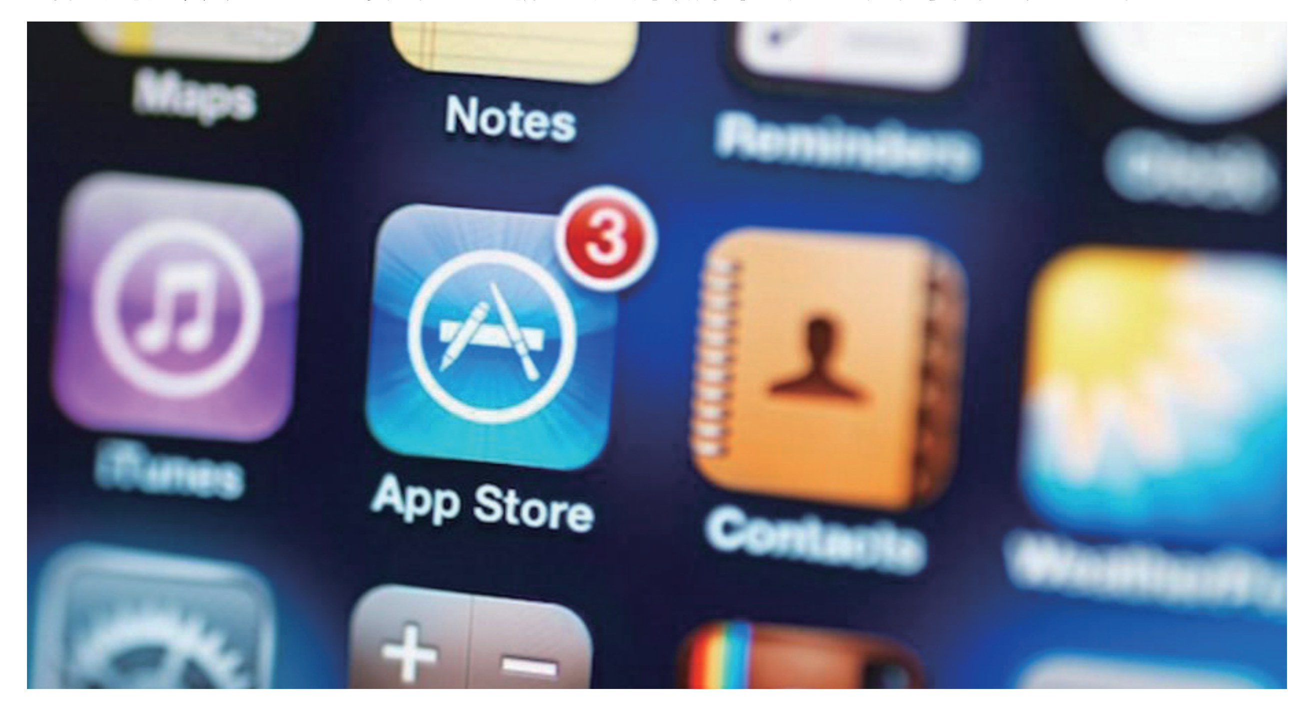




苹果商店的“刷榜”难题

文 | 陆震

“最近的几年，随着手机游戏的火爆异常，苹果商店的‘刷榜’行为也随之水涨船高。随着传统媒体集中曝光，‘刷榜’再次聚焦了社会的目光，变得灼热起来。”



十几年前，商贩摆摊儿售卖次品，总要设几个托儿围观叫好；几年前，网购异军突起，良莠不齐的网店评价栏里总是挤满“是正品”“质量很好”等评价引诱消费者上钩；最近几年，随着手机游戏火爆异常，苹果商店的“刷榜”行为也随之水涨船高，渐渐“代刷”悄然形成一项产业，近月来，随着传统媒体集中曝光，“刷榜”再次聚焦了社会的目光，变得灼热起来。

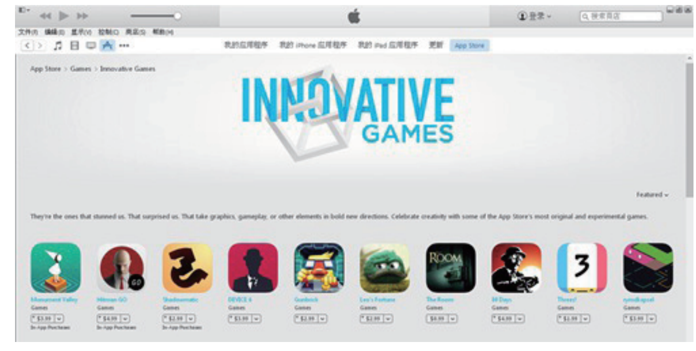
为什么榜单如此重要？我们首先得从玩家的注意力分配习惯说起。通常，玩家会将主要精力投入到正在玩的游戏中，如关注运营商组织的活动、福利领取、版本更新等等，而对哪款手游即将上市，哪款热度飙升，就没有那么多富余精力来“操心”了。但玩家只关注当下进行的游戏，则很容易与时代的热潮擦肩而过，不幸成为小众，失去“众乐乐”的机会，因此玩家需要一种用最少时间、最少精力便能寻找到下一个好玩游戏的方式。

玩家接触新游戏的方式倒是很多，但都存在效率低下、信息面狭窄的种种弊病。比如通过亲朋介绍个把月才能见到一款新游戏；翻阅游戏杂志又如前文所说花费太多时间；广告推送不胜其烦，各类炫目大作更是隔绝了玩家接触优秀小制作、小创意的机会。如若玩家对于每一款游戏都亲自上手尝试，那么所付出的代价将是无数玩家乘以无数游戏，所耗费的精力时间恐怕早已超脱可量度的范畴。于是，将散落在各个角落里的“好玩与否”信息汇总呈现在玩家眼前的榜单应运而生。

100个玩家选择100款游戏，要进行一万次试玩，但引入榜单、引入信息的交

“只关注当下进行的游戏，则很容易与时代擦肩而过，不幸成为小众。因此玩家需要一种用最少时间、最少精力便能寻找到下一个好玩游戏的方式。”





左上 《魔兽争霸》初代的成功最终让暴雪得以在更大舞台施展身手
右下 APP Store推出“创新游戏专区”，但一个新的分类榜单价值非常有限

换流通机制后，只需不同的玩家试玩2千次，排列出最好的二十个，其余玩家将富余的精力投入到那些顺次较高的手游中，逐渐剔除那些“糟粕”制作，最后，整个群体花费了比原来少得多的投入，便取得了更好结果，这便是信息能够有效传递的优势。

榜单的意义，其实并不在于向世人宣告哪款游戏“深得民心”，而是给予全部玩家一个简单、有效寻找下一个好玩手游的机会。玩家的契机，自然是商家不会错过的商机。考虑到手游市场每每是“首充至上”“捞钱走人”的节奏，那种“只听新人笑那闻旧人哭”的风气弥漫自不足奇，新玩家对于游戏商家的价值远远超过一段时间运营后沉淀下来的老玩家，“刷榜”自从榜单出生之日起便一起诞生，并且愈演愈烈。而在中国这个增速巨大、更新换代频繁的市场环境之下，“刷榜”所攫取的利益让游戏商家纷纷按耐不住。

为什么只刷苹果商店而忽视安卓呢？原因在于开源安卓的系统在中国同时存在数十个榜单，且不同程度掺杂进了终端商家个体利益，大量游戏又是装机自带，造成安卓榜单间差异较大，参考价值不高。要知道，千百万的玩家寻找下一个好游戏的总投入已经是一个天文数字，再乘以数十的榜单数量，效率即会陡然下降。相比之下，苹果商店独一无二的参考标的便具有了无限优势，相应的，它也成了手游商家雇佣团队“刷榜”的重灾区。

“刷榜”为何屡禁不止呢？首先，“刷榜”团队大多采用人工模式，从技术上识别“刷榜”行为难度较大，苹果公司没有为之投入大量人力物力的原动力。其次，苹果商店的“下载榜”“流行榜”在手游界已经形成“独此一家”的垄断，无论是分布在各处形式各异的安卓榜单，还是尚在孕育未能形成气候的Windows Phone榜单，都不能对其形成威胁，苹果没有必要进一步树立自身榜单的威信来展开竞争。最后，如前文所说，它仅仅是一个榜单，是一个玩家寻找下一个游戏的参考，最终决定玩与不玩、好与不好的还是玩家，榜单只不过剔除了那些不值得尝试的游戏，让整个选择过程变得更加有效率而已。

好游戏最终会经过时间的“风吹雨打”留在榜单上等待玩家去体验，事实证明，那些劣质的作品虽然一时能刷到流行榜前几位，却也只是“昙花一现”，不久便会被流沙埋没，更何况不论如何手游作品本身都需要经受挑剔玩家的最终考验，掺杂在榜单里的“刷榜”不和谐因素，仿佛并没有太大危害。

1912年，一座未被提前发现的冰山撞沉了“永不沉没”的“梦幻之船”泰

“榜单的意义，其实并不在于向世人宣告哪款游戏‘深得民心’，而是给予全部玩家一个简单、有效寻找下一个好玩手游的机会。”



左上 每天接触浩繁信息，注定对于大多数事物我们都仅能做到“一瞥而过”
右下 对于手动“刷榜”，技术上屏蔽难度较大

“如果整个手游市场乃至游戏市场都被足够份量的‘大作’占据，又被‘刷榜’填补掉剩余‘空间’，其结果便是创新被扼杀，游戏的设计、理念进步缓慢。”

坦尼克号，1500余人葬身大洋，冰山本身并未过多直接伤害船体，而是撞击引起的结构破损让这艘巨轮不断进水而最终遭海水吞没。之所以引入这则故事，是想说明有时我们过度关注“刷榜”行为的直接破坏——那些劣质游戏“作弊”进入玩家选择的前列，却无心忽视了这一冲击带来的结构变化。我们只看到不该看到的坏游戏，却不免错过了那些本该看到的好游戏。

要知道品质低劣的游戏最终会在玩家筛选中“落榜”，但玩家有限的时间和精力却无意间被挤占，导致那些“小众”却充满原创意味、饱含创作者用心的精致小制作却因不能吸引足够庞大的玩家群体、下载量而排列在一些“刷榜”游戏之后，彻底与玩家无缘。一些革命性的架构、开创性的理念，尤其是一些快速进步着的小公司，在频繁的“刷榜”大战中遭遇了淘汰命运，这是我们看不见的损失，这种损失更是难以估量。

如果整个手游市场乃至游戏市场都被足够份量的“大作”占据，又被“刷榜”填补掉剩余“空间”，其结果便是创新被扼杀，游戏的设计、理念进步缓慢。如果没有1991年《失落的维京人》移植任天堂，刚刚组队的Mike Morhaime、Allen Adham、Frank Pearce恐怕早已分道扬镳，如果没有1994年《魔兽争霸》风靡一时，15名员工组成的暴雪公司没准还要在低成本小游戏的道路上走得更长更远，不会有后来轰动世界的《暗黑破坏神》系列、《魔兽争霸Ⅲ》《星际争霸》《魔兽世界》以及那个让世界为之钦慕的暴雪帝国。优秀的小公司需要一个成功的项目吸引投资制作自己的“大作”，传播自己的游戏文化，才能不断为游戏市场引入新鲜血液，注入活力与思想，但眼下这条道路却布满荆棘。

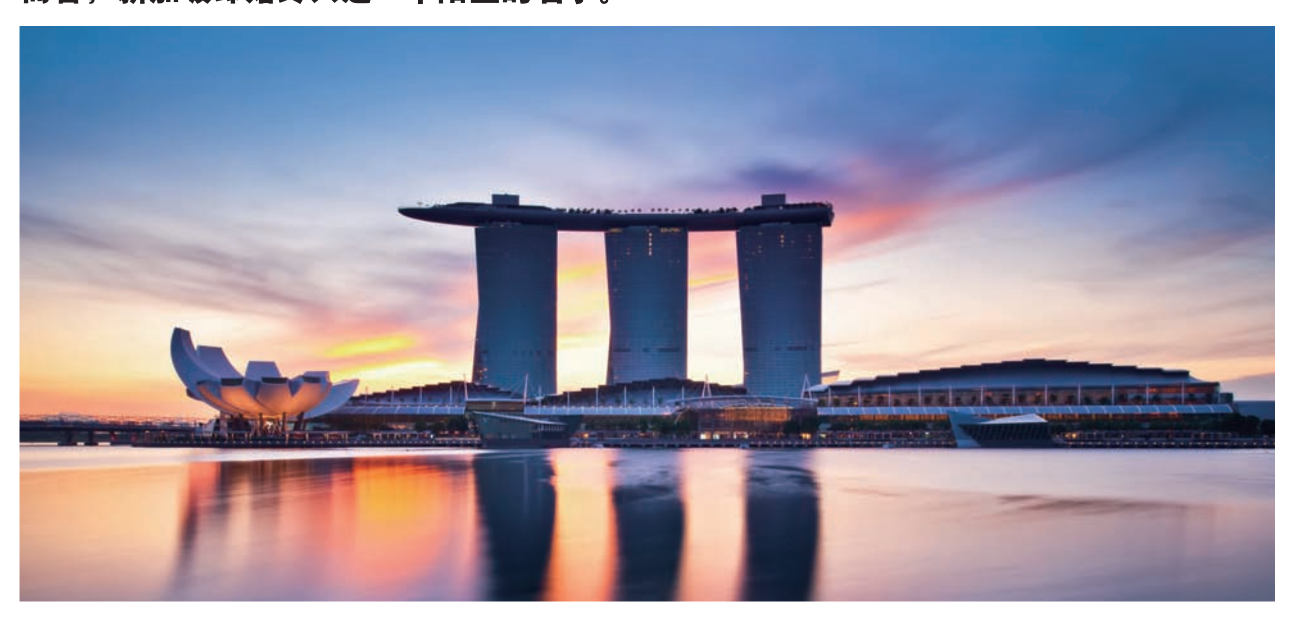
失去小公司、小制作的活力引入，手游乃至整个游戏产业便会停步不前，结果远远不是榜单被低劣游戏占据的事件本身那么简单。我们或许会经历下一个“车枪球”的EA时代，或许当下正在发生这样的事情，例如各类卡牌游戏及其3D变种，从《我叫MT》到《英雄联盟》，从《Dota》到《圣斗士》，更有甚者连《灌篮高手》都被改编成了卡牌战斗游戏，让人感到无奈又心痛。那么有什么途径可以走出眼下困境呢？

我们需要一个与苹果商店相抗衡的榜单，破除信息垄断，从而引入竞争让榜单的发布方对自己的内容负责，通过竞争让市场“看不见的手”充分发挥作用。同时我们需要更加多元化的榜单，以此更好地面对这个选择多样化、信息爆炸的时代，让各类小制作得以充分崭露头角，参与到市场竞争中来。总之，当我们的信息传递系统不再有效率时，我们或者从内部剔除顽疾恢复效率，或是找寻一个外部替代品，用另一个信息传递系统取代现有，最终我们需要让信息充分流动起来，方能保证一个高效的游戏环境，帮助我们找到更好的游戏。P

李光耀曾经听到网络游戏而扶额轻叹?
小国寡民的新加坡游戏业

文 | isblue

“2015年3月23日，新加坡“国父”李光耀因病逝世，这位重量级的政治人物带动了新加坡经济飞速发展，甚至在他不以为然的游戏产业，也曾经插足一脚。但对中国玩家而言，新加坡却始终只是一个陌生的名字。”



2015年3月23日，新加坡〝国父〞李光耀因病逝世，这位重量级的政治人物带动了新加坡经济飞速发展，甚至在他不以为然的游戏产业，也曾经插足一脚。但对中国玩家而言，新加坡却始终只是一个陌生的名字。

新加坡与盛大游戏

查询历史，我们在2006年一家媒体的报道中找到这样一段记录。

2006年，时任新加坡内阁资政的李光耀参观中国当时最大的网络游戏公司盛大集团时，对这个上海品牌企业的商业模式及其33岁的创办人深感兴趣。当时的盛大集团董事长兼首席执行官陈天桥，也设法吸引李资政成为他的网络游戏用户。两人一来一往的简短对话大概反映了李光耀当年对网络游戏的态度。

“2006年，时任新加坡内阁资政的李光耀参观中国当时最大的网络游戏公司盛大集团时，对这个上海品牌企业的商业模式及其33岁的创办人深感兴趣。”

陈天桥（以流利英语介绍自己的公司及产品）：相信你没什么时间玩网络游戏，但还是希望你能成为我们的用户。

李光耀：你的一般用户通常花多少时间在网络游戏上?

陈天桥：4小时。

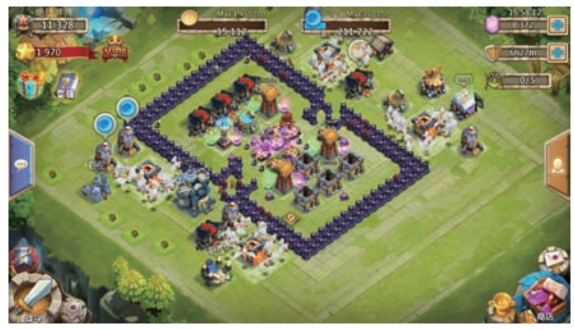
李光耀（用掌心轻打前额）：我的天啊!

陈天桥：一般人打高尔夫球至少也要四小时，打高尔夫球也是一种游戏啊!

这段简短的对话让陈天桥的盛大与新加坡结下了不解之缘。盛大游戏看中的是新加坡在东南亚战略制高点的位置，而新加坡看中的是中国网络游戏产业的高速发展。在2009年盛大游戏筹备单独上市时，新加坡财团便重金投资盛大，此后几年一直将股份增持到12%。而盛大也在新加坡成立〝盛大游戏国际〞陈天桥自己在新加坡呆了至少5年。

在此期间，盛大游戏曾经数度努力想通过新加坡进军东南亚市场。新加坡本国只有500万人口，但人均收入超过5万美元（2012年），其消费能力不容小视。而且新加坡鸟瞰东南亚，在2013







左上 新加坡开发商Inzen获得GMGC投资意欲进军中国市场
左下 由新加坡IGG开发腾讯代理的《城堡争霸》高仿COC
右 《神女控》是新加坡开发商Nubee的作品，但其实这家日资公司只是跑来新加坡避税的

年，东南亚游戏市场6亿总人口中已拥有8500万的游戏玩家，收入已达到6.6亿美元。

鉴于本国市场容量有限，早在2003年新加坡就为自己制定了在网游领域的战略定位，即利用自己的带宽优势覆盖东南亚网游市场，吸引国际企业在这个城市建立区域性总部。事实上新加坡的这一战略取得了成功，在2003年之后不少厂商将东南亚总部设置在新加坡，而盛大无疑也看到了这一点，从而选择了新加坡作为自己海外战略的一环。

如果说21世纪之后的十年中国国内市场是明刀明枪的较量，那么在东南亚这块次级华语市场，则是暗流涌动。盛大的不少二线游戏，都推出过东南亚服，直至两年前的“百万亚瑟王”都有新加坡服。但相比金山游戏在东南亚取得的成绩，盛大的产品并没有在东南亚取得太大成功，更没有产生《传奇》式的规模效应，其中原因是多方面的。在东南亚这块斑驳林立的群岛上虽然有相当大比例的华语人群，但人群分布广泛，大块的蛋糕都被分割，这使得大推广大投入的运营方式并不适合这块市场，反而是低成本长线运营的思路更适合这块市场。同时在东南亚，除了中国大陆的厂商之外，早有港台地区的厂商入驻，甚至日本韩国也利用自己文化输出的优势占据了一部分市场份额。这就导致东南亚的网游市场更加支离破碎，更不利于大厂商的运营。

“另一个方面，由于新加坡的英语普及率较高，当地用户对于游戏的偏好也比较国际化。”

新加坡手游，成势不易

2014年，随着盛大游戏退市私有化，新加坡财团也数次减持盛大股份。由此可见，新加坡也能看到传统网游已经不再有当年那么大的投资价值，移动游戏将成为游戏领域新的投资方向。然而对于仅拥有500万人口的新加坡而言，它在移动时代并不再具备硬件优势，而环境优势也被相对高的生活成本所抵消，新加坡要想将自己打造成为移动游戏开发领域的高峰，确实不易。另一个方面，由于新加坡的英语普及率较高，当地用户对于游戏的偏好也比较国际化。国际知名的游戏在新加坡同样受欢迎，这个市场并不需要强大的本土厂商对游戏进行“本地化”，在新加坡的苹果榜单上很少看到本土开发商的作品。没有本国市场做后盾，要想打出国际市场就更难，尤其在亚洲。

而中国的情况则相反，相比几年之前，现在的中国拥有了更多的主动权，继盛大之后迈向新加坡的是GMGC。2014年GMGC在新加坡举办了首届亚洲移动游戏大会，2015年又传出其参投新加坡游戏开发商的消息。最终新加坡作为东南亚的桥头堡，在游戏圈的作用更多还是位于资本层面。也因为如此，在普遍中国玩家的印象中，除了在外服偶尔见到聊天中英结合的新加坡玩家之外，便再无别的印象了。至于土生土长的新加坡手游，要进中国先找腾讯代理吧。P

游戏评分
我们真的还需要游戏评分吗？

文 | 酱油

“国内互联网媒体写各种评测稿件也坚持很多年，可从来就没有过权威性。虽说金钱往往是决定互联网媒体的上层建筑，但海外许多知名的游戏媒体在全世界都有着举足轻重的公信力。”



记得一次和位女神吃饭，对方不停的跟我谈化妆品。于是我好奇询问国内假货那么多，很需要公信力的媒体来引导消费者购买方向。女神苦笑着无奈的问：“网上的话你也信？你怎么就确定对方不是托。我一般还是看日本那边的排行。”在毒奶粉地沟油的天朝，这种质疑的确再正常不过。想想游戏领域更是如此，国内互联网媒体写各种评测稿件也坚持很多年，可从来就没有过权威性。虽说金钱往往是决定互联网媒体的上层建筑，但海外许多知名的游戏媒体在全世界都有着举足轻重的公信力。

IGN作为全球最具有影响力的游戏媒体之一，其评测一直是行业的标杆，他们给出高分和低分带给游戏厂商和玩家的影响，变现成黄金万两也不为过。随着游戏类型增多，IGN面临着低分应该打给谁的纠结命题。

“IGN作为全球最具有影响力的游戏媒体之一，其评测一直是行业的标杆，他们给出高分和低分带给游戏厂商和玩家的影响，变现成黄金万两也不为过。”

设计理念的态度很难统一

我们拿近期争议很大的《教团1886》举例，6.5分的评价怎么看也不像认可的态度。不过仔细阅读每一行文字，这篇评测绝非是新手编辑无脑瞎喷，精湛的语言表达在尽可能的告诉玩家，播片游戏缺少硬气的游戏玩法就是如此不入流。如果这个理论成立，那么追溯播片大潮的《阿修罗之怒》又为何给出7.5分呢。不过从这两款东西方的作品来看，IGN都对6小时的短流程嗤之以鼻。在《阿修罗之怒》中编辑给出的态度是：“仅仅6小时的流程难以称得上优秀，即使它有多么精彩。”

这样的观点，同样让《教团1886》陷入可玩性不高的泥潭，开发商CEO RuWeerasuriya在接受采访时表示“游戏时长和游戏质量应该是没有必然联系的，就像电影也是一样。一部电影有三个小时，它就是好电影吗？还真不一定。”面对开发商和媒体的对峙，我试着发出两种质疑，第一，播片游戏难道就是游戏文化的非主流吗。第二，游戏电影化不可以发展成播片游戏吗？

无奈的是，当你试图偏向某一方的时候，你都会找到理由来推翻自己。播片游戏是否应该给予高分就像试图捡起刚烤熟的山芋，谁碰谁烫手。对于我而言，IGN能直言不讳的表态，也总比日本某家媒体充斥大量36分白金殿堂好得多。

打分的评判标准很难界定

不知大家是否还记得《忍者龙剑传3》当年是如何被IGN痛批的，3.0分意味着本作远远低于前作的制作水平，着实让整个团队蒙羞。但是瘦死的骆驼比马大，该作品依旧有着同类游戏难以模仿的制作功底。次年，一款漫画改编的动作游戏《死侍》被IGN以平庸之作给予6.0的低分。我们都很清楚，漫画改编的游戏大多是平庸之作，没有必要过度苛求其品质，所以IGN给了可以无视又不算过分的及格分。如果换个维度讲，拿《忍者龙剑传3》与《死侍》进行对比，3.0分和6.0分是否都存在绝对的合理性？谁又能解释清。

通过这个案例，游戏评分又面临着产品横向对比VS纵向对比的问题。所谓众口难调，游戏评测也同样和游戏产品一样，不管你采用怎么样的架构你都会面临质疑。更悲催的是游戏评测想要复制电影打分机制更是难上加难，因为电影说到底核心宗旨就是在叙事，能否讲一个好故事就是电影灵魂的根本。至于票房怎么样并不影响打分的主观夙愿。但游戏在不同的类型中，都扮演着全新的娱乐艺术。哪怕是有着强大历史地位的RPG，日式和美式早已经在两条轨道上各自奔跑了30多年。

或许你不愿意承认，游戏媒体很难制定一个标准去约束着游戏产品的对与错。解决这样的问题，一般就需要编辑自身的经验去判断了，但你很难保证编辑的直觉往往就是正确的，例如《刺客信条：大革命》游戏发售后口碑持续走低，PSXextreme网站的主编Ben Dutka迫于压力承认自己打9分太不合理而删除文章。

那么如果游戏仅仅发行了第一章节，游戏编辑又如何给予评定呢？显然最近发售的《生化危机：启示录2》还有《奇异人生》就要躺枪了。我们都很清楚，游戏第一章仅仅算个前戏，过早的给出评价，显然有失公平。然而在当今唯快不攻的互联网时代，这第一印象的报道谁又能拱手送人。玩家需要听，媒体自然需要评。

这些诸多问题，就像挡在评测编辑面前的一座大山，不是每次都能安全翻过。

“不知大家是否还记得《忍者龙剑传3》当年是如何被IGN痛批的，3.0分意味着本作远远低于前作的制作水平，着实让整个团队蒙羞。”

游戏评测真的有必要吗

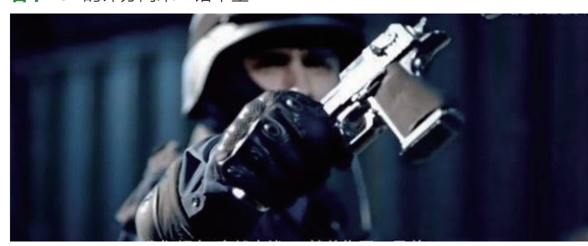
任何一名评测编辑，都试图用上帝视觉去审视每一款游戏。遗憾的是，这个行业从不诞生上帝。但你不可否认，游戏评测对游戏产业存在积极的推动作用。玩家也同样需要几名上帝来对游戏产品进行评估。它意义就像是游戏产品交流会。我们总能在各家媒体中看到不同，窥视着游戏产品的潮起潮落，一篇有争议的评测，更能引起玩家对游戏需求的进一步解读，这极大的促进开发者对游戏体验的改进。而这一切的前提，是媒体真的想要让整个行业变得更聪明。

那么问题来了，为何CF那么NB？ 





左上 对顶尖游戏的要求往往极为严格
左下 又是一场电影化的原罪
右上 对于CF，又该如何评价呢？
右下 IGN的评分向来一诺千金



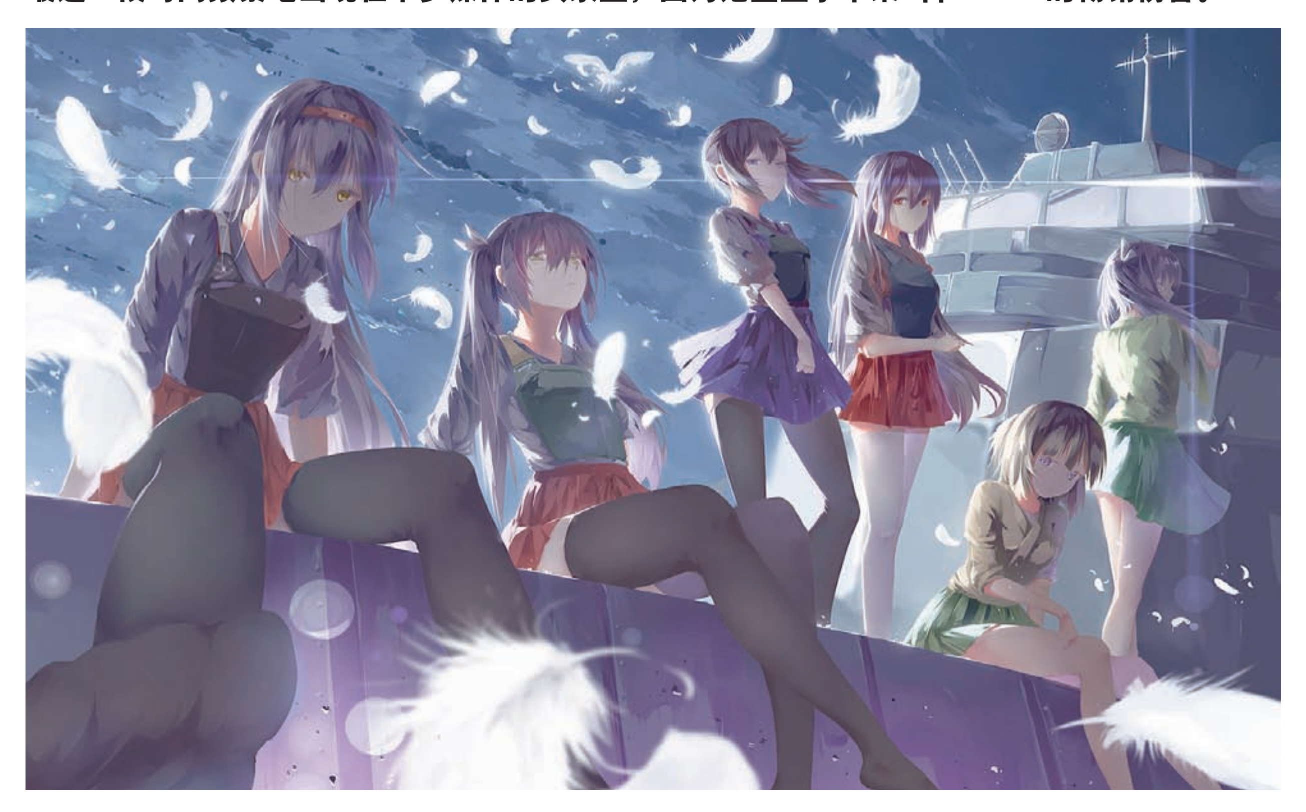
Gears of War: Judgment on Xbox 360
9.2
AMAZING
Gears of War: Judgment is a fantastic prequel with superb combat, fun multiplayer, and a meaningful story.
+ Fast, intelligent combat
+ Likable characters with volatile relationships
+ New weapons and skills improve the outstanding formula
+ Rewarding difficulty and scoring system
– Weak villain, worse boss fight, unreliable teammate A.I.

生动的运营课

1个月后复盘舰娘国服事件，看到的却是《战舰少女》登顶苹果

文丨isblue

“如今‘舰娘国服’事件过去已经月余，反倒是另一款同类题材的游戏《战舰少女》，在最近一段时间频繁地出现在不少媒体的头条上，因为她登上了苹果App Store的畅销榜首。”



关心二次元的同学们也许还记得在春节之前的1月初，一度闹得沸沸扬扬的舰娘国服事件。事件以舰娘动画播出时第三方强势空降贴吧为导火线，粉丝激烈反弹演变为黑客攻击事件，而多家游戏媒体报道则让事件脱离了二次元小圈子，在更大范围内引发讨论。最终事件随着舰娘国服无法正常开服而平息下去。如今事件过去已经月余，舰娘国服早已改名《舰娘世界》淡出了媒体视野，反倒是另一款同类题材的游戏《战舰少女》在最近一段时间频繁地出现在不少媒体的头条上，其原因很简单，因为她登上了苹果App Store的畅销榜首。

凡事以成败论英雄，《战舰少女》登顶苹果榜单显然让其发行商派趣科技很兴奋，四处都传播起二次元手游产品春天到来的产业文章，派趣科技成为了拯救一款小众游戏的救世者。众多蛰伏一时的类舰娘游戏也都跃跃欲试，页游《舰娘世界》也在3月悄悄地开服，但遗憾的是，一直被玩家死死盯住的服务器没坚持多久便又宣告停服。两款定位相似的游戏，却出现如此截然不同的命运，也算是只在中国见到的风景线吧，而这怪现象的背后，却是残酷的资本与无奈的玩家。

舰娘国服欲涅槃 筋骨难过山寨关

关于舰娘国服事件经过就不再在这里赘述，从微博反指日本舰娘山寨，到强行接管百度贴吧，每一件事都触动了原作动漫粉丝的底线。只能说舰娘国服找一个猪队友的运营推广团队，把一个本可以悄悄挣点钱的项目搞砸了。

随着舰娘在中国二次元群体中的影响力越来越大，其各类素材被盗用早已

“随着舰娘在中国二次元群体中的影响力越来越大，其各类素材被盗用早已让国内小伙伴们习以为常。”

让国内小伙伴们习以为常。弹窗广告中各类“岛风”“金刚”的形象，点击进入之后却是完全不同的游戏，未免让小伙伴们失望。在这样的情况下突然出现一款山寨版的舰娘游戏，对于大多数要求并不高的小伙伴而言，是完全可以尝试的。中国新生代的二次元住民并没有他们的前辈们那么洁癖，从小在山寨页游（没错，许多家庭的孩子是从页游开始接触游戏的）中浸淫成长的他们对版权并没有常人想象中那么敏感。再加上日服舰娘设有种种限制并不是中国小伙伴想玩就能玩上的。这种情况客观上决定了舰娘国服以及《战舰少女》等游戏是有市场的。

但舰娘国服得陇望蜀，不满足于私服的小打小闹，而是在取得投资后想大赚一笔，甚至想使用强硬的手段想将所有舰娘粉丝圈进自己的游戏之中，才导致事件走向失控。

舰娘国服选择在2015年1月初实行“占领贴吧”行动，客观上来说，其运营团队是懂得动漫贴吧人员流动规律的。一般百度的动漫类贴吧往往在相关作品的动画播出时达到人员流动的最高峰，而在动画播出结束之后则会迅速冷清下去。1月正是日本舰娘新番动画开播的时节，舰娘国服选择这个时间节点切入正是踩在贴吧人员流动最高峰的时间节点之上，属于追求曝光度的“干一票买卖”，为了作品曝光，他们明知会遭遇反弹也依然行动。最终舰娘国服取得了他们想要的结果，甚至比他们预想的结果影响更大。随着事件的一步步发酵，各游戏媒体的报道，舰娘国服成为了1月最热门的关键字之一。然而让运营方没有料到的是，伴随曝光而来的却是完全一边倒的舆论谴责，以至于引发爆吧与黑客攻击。事件发展到这一步已经失控，服务器无法正常开启，用户信息泄露，一开始追求的曝光也变得毫无意义，以至于游戏改名《舰娘世界》也无力挽回。按某些观点的说法：早知如此不如老老实实把资金投入渠道买些流量。运营方想以小博大，结果却适得其反，即使在事件发生1个多月之后，舰娘国服依然被部分玩家盯住，一有动作便遭遇狙击。

总体上说，舰娘国服的这次营销策略是彻底失败的，失败原因，一是不懂二次元还肆意践踏二次元的底线，二是身为山寨却不自知，一副“别人都这样搞为什么我不行”的心态。事件归纳到最后的问题还是在于，在中国游戏圈中，事件营销，尤其是负面事件营销依然被许多人奉为出奇制胜的法典，负面事件形成话题爆点可以通过很小的资金代价换取短时间集中的曝光率，效果甚至比花十倍的钱用于正常营销的结果还要好，这样的事何乐而不为？中国游戏圈山寨成风积重难返，负面营销成本低廉，代价小，玩家抱着看戏的心态，媒体只追热点，努力报道的结果反而增加了游戏的曝光度。但随着中国玩家的素质不断提高，厂商越发重视IP培养，负面营销的市场将会越来越小。而这次舰娘国服事件也证明，在二次元圈子中玩家也有自己的底线，会自发地抵制无底线的游戏产品。虽然玩家的抵制同样粗暴，但在本就没有游戏规则的中国山寨市场，作为弱势一方的玩家除此之外还有什么选择呢？

《战舰少女》低调的胜出者

现在我们来看《战舰少女》这款手游。其实这款手游在本质上与舰娘国服并无二致，其核心战斗形式基本移植了日本舰娘的玩法，同样的山寨版舰娘，为什么舰娘国服落得与中国玩家完全对立的下场，而《战舰少女》却做得风生水起，甚至在春节之后登上了App畅销榜首位置呢？实在值得我们作一番对比。

归结《战舰少女》的成功基础主要有以下三点：一是合理山寨规避版权问题，二是平台错位竞争，三是培养粉丝拥护自己。

俗话说游戏规则没有版权，所以《战舰少女》直接照搬日本舰娘的游戏方式并加以微调（比如可以看到伤害数字等），这点无可厚非。而在粉丝最看重的人物原画上，《战舰少女》没有盗用素材而是全面启用原创图片。这一点既规避了版权问题，也争取到了支持者。同时，《战舰少女》直接面向手游用户，与原版舰娘的页游平台错位，避免了直接竞争。相反，由于日本舰娘运营团队封杀手机端登录游戏，手机版的《战舰少女》反而成为了许多人退而求其次的选择。最后，《战舰少女》通过原创画师宣传与自主建设的玩家

“随着舰娘在中国二次元群体中的影响力越来越大，其各类素材被盗用早已让国内小伙伴们习以为常。”











左上 《战舰少女》人物虽有借鉴，但至少是二次创作
左下 《战舰少女》战斗系统几乎和日本舰娘一样
中上 简单的模式吸引越来越多的玩家
中下 日服舰娘并不支持手机客户端登录
右 另一款国产兵器娘类型的手游











左上 日服舰娘对海外玩家并不友好
右上 如果没有这次事件，舰娘国服恐怕也不会去原创自己的舰娘
左下 日服舰娘是一款轻度课金游戏，所以它限制玩家过量进入服务器
右下 左侧是媒体报道的抨击事件，右侧却是游戏的广告，着实讽刺

“只要让玩家觉得游戏开发者和他们是‘一伙的’，那么即使山寨游戏也会博得他们的支持，但要是让他们觉得自己受到了控制与限制，那么他们是宁死也要对抗到底的。”

社区培养起自己的忠实粉丝。这些粉丝在许多ACG平台上为《战舰少女》说话，形成了很好的引导与转化。在萌娘百科上关于《战舰少女》词条之下的争论相当具有代表性。

原创的人物、错位的竞争加上粉丝的培养让《战舰少女》没有处在山寨的风口浪尖之上。最重要的是，作为一款山寨游戏，《战舰少女》深知自己的处境，一直保持着低调运营。然后，随着1月舰娘国服事件的爆发，《战舰少女》作为同类游戏搭上了免费的顺风车，曝光度跟着水涨船高。随后在春节期间又恰巧遇到苹果商店调整榜单策略下架了多款有刷榜嫌疑的游戏，《战舰少女》凭借以上种种有利条件顺利在春节期间登顶App榜首的位置。登顶之后，围绕着《战舰少女》及其发行商派趣科技的媒体报道便接踵而来。社会就是这么现实，只以成败论英雄。同样是山寨游戏，看到《战舰少女》玩得风生水起，自己却连开服都困难，可以想见舰娘国服是有多么地羡慕妒忌恨。

二次元心态
不反山寨但恨土豪

《战舰少女》的登顶是偶然还是必然，是背后的阴谋家还是时代的幸运儿，在没有事实的依据之下我们无法假设。但同样两款山寨游戏却遭遇完全不同的命运，一个成为暴力山寨的代名词被批判，一个成为“二次元手游”的成功案例被报道，着实讽刺。如果只从运营的角度来说，《战舰少女》的确更懂得二次元圈子的游戏规则。其实新生的二次元玩家们最为在意的并不在于山寨这个问题，而是自己是否得到认同，只要让他们觉得游戏开发者和他们是“一伙的”，那么即使山寨游戏也会博得他们的支持，但要是让他们觉得自己受到了控制与限制，那么他们是宁死也要对抗到底的。

事实上日服舰娘对中国玩家并不友好，封杀海外IP，不支持移动平台，甚至在游戏内容上夹带二战私货。但即使如此日服舰娘依然有其傲骨，其骄傲的来源就是对游戏品质的某种坚持，用二次元语言来说就是“爱玩玩不玩滚”。相比之下，相当多的国产游戏就没有这样的傲气，所有的原创都可以改变甚至放弃，潜台词是“嗟！来食！”。如果开发商不尊重游戏的内容，那也别指望玩家会尊重游戏，只能将游戏当作擦屁股纸，擦完了就果断丢弃。

虽然从2014年开始中国进入IP时代，厂商开始注重版权，但可以预见的是，在短时间里山寨游戏并不会销声匿迹，尤其是暂时没有代理的一些海外游戏，依然会以山寨的形式进入国内。而二次元作为一块用户口味高度集中的风水宝地，显然是山寨游戏在2015年重点争夺的地盘之一。然而二次元的圈子并非某些人想象的那样是一块遍地黄金的金矿，如何运营自己的游戏在利益与口碑之间寻找平衡点，这是每一家试图试水二次元游戏的厂商都要面对的问题。二次元圈子并非有洁癖的高岭之花，但这个圈子有自己的游戏规则，无视圈子的规则，践踏粉丝的意志，得到的只能是被排斥甚至是暴力反抗。P

《暗黑挂机》
侵权者，我来帮你出个名

文| 猴山菊花



最近两年手游市场飞速发展，侵权状况也是日益严重。暴雪网易前脚刚告倒《全民魔兽》，后面就来了个《暗黑挂机》，这对于3月24日开启大陆地区首测的“暗黑3”来说，可真算不上什么好消息。

我手上拿到的这款《暗黑挂机》是涂游在线（北京）科技有线公司开发的一款“即时动作游戏”，而百度百科上的《暗黑挂机》则显示是广州市网林信息科技有限公司的手笔，两城分处一南一北，相差何其大，不过这并不影响我们把二者联系起来。

广州网林的《暗黑挂机》上市时间是2014年11月20日，制作人为天道（笔名），总监为东风吹（笔名），连真名都没敢上，而且根据命名的尿性这俩人不是同一个就是根本不存在。而当我们点开广州网林信息科技有限公司的网站时，却发现它居然是一个做网站运维和电子商务的企业，跟手游一毛钱关系都没有，而且其首页展示的服务案例也是质量低下，让人忍不住思考：一个连网站都做不好的公司，能做好一款手游吗？

笔者试着从UC上下载了一款网林版的《暗黑挂机》，安装打开之后发现整个游戏居然和涂游版的《暗黑挂机》一模一样，甚至两者的服务器列表都是同一个，而后者的上市时间则比前者晚了将近三个月，那么两者之间真的没有任何区别吗？那倒不是。从百科上的历史版本截图来看，早期的《暗黑挂机》大量使用了“暗黑3”的原画和图标，并宣称在系统上师从“暗黑2”——真当奥美死了我们就看不见啊？再说游戏图标上那么明显的一个“D”字加三道是瞎子都认得出来是“暗黑3”好吗？然后到了涂游的版本，制作人学聪明了，找人画了一堆原画（当然也是仿“暗黑3”的）替换了原来的，又以新公司的名义拿出来骗钱了——但是游戏首页上的死亡天使玛瑟尔已经把你出卖了。

作为玩家，我不批判你，我就帮你出个名。网上关于这个公司的信息并不好找，多数都停留在13年以前，目前只有某分发平台上可以查到这家公司从14年底至今一共发布过三款手游，其中下载量最高的就是《暗黑挂机》，剩下两款也都是坑一笔就跑的节奏，好在它们都不算火，像这种小公司，越早完蛋越好，要是遗留业界，早晚是个祸害。P

暗黑挂机 开发 广州网林 **发行** 广州网林 **发售日期** 2014.11.20
平台 iOS **售价** 免费

昭和零食店的故事

文 | 巧克力大侠









这是偶然得到的小游戏，玩法简单，但非常有特色，让人回想起自己的童年，恬淡中带着一丝丝伤感。

《昭和零食店的故事》是一款模拟经营游戏，玩家的任务就是在零食店里帮助开店的老奶奶，要做的事情包括进货、收款和打扫卫生。模拟经营游戏，“经营”“建设”“升级”总是免不了的，不过本游戏的“升级”系统非常简单，只需将店内的“零食”“玩具”“打扫”等级提升即可。

认真游戏的话，大概只需数天，即可把游戏中的各系统升满级，不过，游戏最主要的乐趣点在于收集系统。开了零食店，自然有顾客上门，顾客中小孩子居多，免不了落下些小玩具什么的，出现的顾客和各类零食、玩具，都会作为收集要素出现在“图鉴”中，除此之外，还会得到小女孩写给开店老奶奶的信，也作为收集要素之一。

即使是将收集要素都考虑进去，这个游戏通关也就是一周左右，升级升满、收集收齐后，这个不需要联网、没有抽抽抽买买买的游戏也就到头了，但我却没有把它从手机中删除，因为这款游戏的制作确实独具匠心，从游戏创意的角度，颇值得玩味。

游戏叫《昭和零食店的故事》，名字起得妙。昭和是日本的年号，时间1926年～1989年，如今在日本，说某人或某事物很昭和，大致是说很古典很老旧的意思。关键是“故事”两个字，如果你仔细看了游戏中的收集品——信件的内容，你会发现这游戏确实在讲述一个略带伤感的故事。

最开始的6封信，是一个叫昂的小女孩和开店的老奶奶的书信往来，时间和女孩子的年龄都可以推测出来，因为信中说“东京要举办奥运会了、我要上中学了”（东京奥运会是1966年）。从小女孩的第四封信起，老奶奶就没有再回信，因为这时老奶奶已经去世了。可是小女孩并不知道，在第五第六封信，向老奶奶述说生活中的不顺利，并且质疑老奶奶的话，说奶奶是个骗子。

又过了一段时间的第七封信（此时小女孩已经知道老奶奶去世了），小女孩已经长大，虽然她知道这封信不可能再送到收件人那里，但她还是告诉老奶奶自己要结婚了，并且为之前的无端指责向老奶奶道歉。

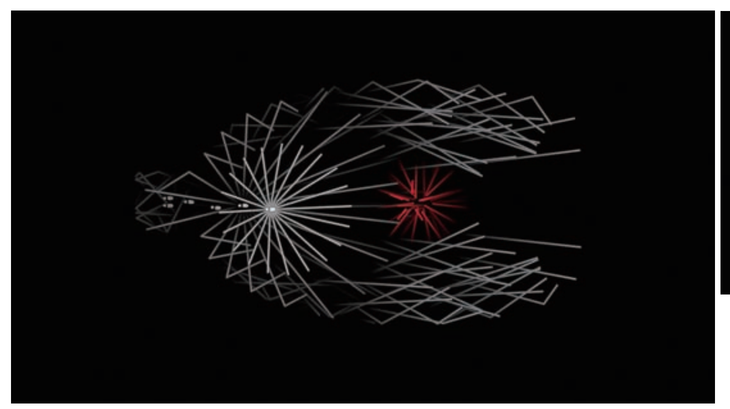
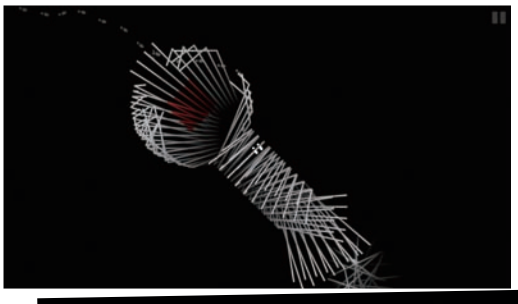
第八封信已经是40年之后，昂说自己继承了老奶奶的零食店，她自己也变成了老奶奶，并且说东京又要举办奥运会了（2013年9月7日宣布2020年奥运会的主办城市是东京），自己要带着小孙女去看。

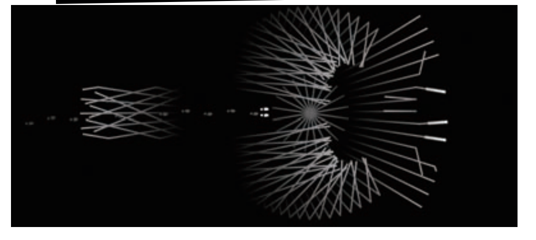
接下来还有一封信，什么内容呢？我不再剧透，大家自己去看吧，为游戏划上了一个稍微出乎意料却在情理之中且意味深长的结尾呢。P

昭和零食店的故事 **开发** Chronus **发行** Chronus **发售日期** 2014 **平台** iOS/Android **售价** 免费

用声音表现的恐怖感
Dark Echo

文 | 小小

作为游戏的背景元素，恐怖能不能算作游戏的一个类型仍旧值得商榷，大多数恐怖游戏中的动作成分、解谜成分早已经超越其作为恐怖游戏的本身。而成功的令人眼前一亮的恐怖作品，又往往是一些由新鲜创意支撑起来小游戏，移动端的《Dark Echo》就是其中之一。

如果你胆子很小却又热爱恐怖电影，那么调低声音会是不错的方法，反之亦然。令人毛骨悚然的声效是辅佐画面，营造恐怖感的绝佳选择，而《Dark Echo》则选择了更为极端的方法：完全舍弃画面，以声音"动"人。换句话说，这是一款玩"声音"的游戏。

在《Drak Echo》中，你甚至不知道主角是谁。在上帝视角下，你只能看到一双皮鞋的脚印，感到周围空空荡荡的环境。如何逃出生天？游戏之中只要发出任何声音，就会以"声波的方式"向外扩散，通过声音来辨别前方是否可以通行。当代表声波的光线撞上墙壁并四处飞弹时，周围的轮廓会逐渐清晰起来。

主人公拥有两种不同的发生方式：普通行走可以制造脚步声，探明前方一小块视野；而按住屏幕再放开则会通过击掌的方式制造大声波，探明一个较大的范围。再这样看不到的情况之下，找到出路已经很不容易，更何况还有藏在黑暗之中的敌人。

不得不说游戏之中用红色线条勾勒出的敌人略显简陋，但依旧不影响它给玩家带来的恐惧：既然看不到，那么任何能对生命造成危险的都是令人恐惧的。游戏之中连续点击屏幕可以实现轻声行走，虽然不能发出声波探索周围区域，但是却能够躲过同样依靠声音追踪主角的怪物。游戏之中红色区域为危险区域、黄色区域为机关区域，作为"点缀"的解谜元素也让游戏的可玩性再次提高。

没有背景音乐，只有静静的滴水声、嘈杂的蚊虫声、主人公的脚步声以及开启机关的"咔哒"声，不由得让人想起了《Limbo》，同样是小游戏，《Dark Echo》中主人公的皮鞋就好像是《Limbo》中小男孩的双眼，是一片漆黑之中唯一的光源。总的来说，在"音效"上做文章的新颖理念；解谜、逃脱、潜行等元素的混合都让《Dark Echo》成为一款十分优秀的恐怖类小游戏，在夜晚戴上耳机仅仅品味，未尝不是一种享受。P

回声探路 Dark Echo **开发** RAC 7 **发行** – **发售日期** 2015.3.18 **平台** iOS **售价** 免费

索尼克又回来了
《Sonic Runners》评测

文 | 介错人





在今天不知还有多少人能分清索尼、索尼克与索尼子的区别（其实后两者日文发音非常接近），这个说法或许有些夸张，但世嘉和它旗下的Team Sonic工作室已经很久没有在家用机平台推出新作了，作为上世纪风靡全球的游戏形象，世界知名度最高的蓝色刺猬，IP的现状显得有些落寞，而本月传出的世嘉大裁员消息也给索尼克的未来平添了诸多不确定性。

今年2月26日，《Sonic Runners》作为系列第二款跑步手游出现在iOS和Google Play市场，类型与前作一样是跑酷，只不过前作是3D跑酷，而本作则回归了索尼克最原始的2D跑酷特色。对于系列的老玩家来说，还是值得一试的。

游戏剧情大概是蛋头博士蛋疼在森林里到处抓动物去做试验，而我们正义的味方——索尼克和他的小伙伴们挺身而出，一边解放被蛋头博士机器爪牙小动物（在游戏中沿途获得的小动物会计入动物拯救记录当中。）。《Sonic runners》与诸多跑酷类游戏一样，无法主动控制角色的移动速度，只能用简单按键控制角色的移动从而躲过障碍和导弹并获取各种奖励道具。

索尼克的特殊能力是三段跳。世嘉在官方宣传片中提到索尼克系列其他主要角色也会逐渐在游戏中登场，我们不由得猜测可能在后面作为自机登场的好基友塔尔斯的能力会不会是飞行，而纳克的能力是否有可能是滑翔。

游戏中除了吃金币，还要躲钉子、跳深渊同时攻击敌人赚取分数，这与其他跑酷类手游并无二致。与其他游戏通过踩踏攻击敌人的方式不同，索尼克要通过跳跃时蜷起身体旋转的spin attack来攻击空中和地面的敌人（不能攻击导弹和钉子，会伤血），此外下坡时索尼克会自动加速进入Spin attack模式。可以一路清光路上的敌人。

本作地形比较复杂，有各种斜坡和台阶，可供玩家在不同的行进线路之间进行切换，不同的路线有不同的难度和分数道具。除了在地面移动，还可以通过弹簧板和加速环在空中进行接力。这点也能看出Team Sonic——至少在本作——还是体现了诚意的，没有简单地换皮了事，尽管有与当然主流跑酷手游在玩法上多有雷同，但章节以及BOSS战的设计还是比某开头说要去救人，却永远跑不到尽头的某知名跑酷手游有意思许多的，至少给了玩家阶段性的激励。

游戏课金系统比较简单，消耗红色印章进行转盘抽取宠物，每次抽奖消耗印章50枚。游戏中印章可以在游戏中作为道具拾取，不过考虑到每关平均才2、3个的情况，想要快速抽取稀有宠物，课金总比靠自己慢慢刷有效率得多——前提是你认为自己时间宝贵的话。但目前的价格还是太高，课金3000日元（约合人民币150多元）购买的印章仅够抽8次，也就是游戏中每个宠物的价格约20元。

相信随着游戏后续版本中新角色的加入也将带动玩法上的变化，如果Team Sonic可以把关卡的质量提升到如旧作的水准，相信还是可以吸引到一大批硬核玩家回归的。P

急速先锋索尼克 Sonic Runner **开发** Sonic Team **发行** SEGA **发售日期** 2015.2.25
平台 iOS/Android **售价** 免费

《十万个冷笑话》换皮游戏60分、同人游戏0分

文丨 介错人&blue



在大电影之后，最近蓝港代理的知名IP《十万个冷笑话》的同名手游终于在Android和iOS平台上线。最近爆出数据号称DAU达142万，不知一个月后会不会兑现王峰当初“月流水过亿”的宣言。

彻头彻尾的换皮游戏

《十万个冷笑话》这样一部作品能成为国内知名IP自有它的内在原因。如果把当年的雅达利的《E.T.外星人》作为0分标准，那么《十万个冷笑话》游戏大概能给个60分吧。这款游戏是一部彻头彻尾的换皮游戏，套着IP的外皮，骨子里依然是蓝港代理的《神之刃》“3D动作卡牌”的翻版。

虽然它有开场动画，有大量动画的角色和台词的再现以及各种梗的运用，但我从没感觉到它跟原作在剧情上有丝毫的关联。“十冷”原作最核心的就是无厘头恶搞。应该说游戏有很大的发挥空间，从哪个方向发挥都不为过，只要能扣紧原有世界观继续扩展即可。以原作的水准，最终做到《Retake》之于《EVA》、《东方幼灵梦》之于《东方Project》的机会都是有的（两者对于原作来说都是超越原作品的高级同人作品）。但“十冷”游戏中体现出来的却是由于种种原因导致的束手束脚。

“十冷”故事开始不久就在过场中把地球给毁灭了，就为了让主角转生为换皮游戏的三大职业：拳师、灵剑、幻师。可以说从一开始的职业选择界面就一不小心

十万个冷笑话 **开发** 蓝港互动 **发行** 蓝港互动 **发售日期** 2015.3.18 **平台** iOS/Android/WP **售价** 免费

暴露了“十冷”游戏的核心——骨子里是国产魔幻仙侠题材换皮。这些职业不但名字起得Low，且每种职业对应一个固定的Avatar，不但性别被锁定了，连外形微调整的自由度也没有，进入游戏后我们遇到的路人玩家就在这三种造型中无限循环。

从创建角色开始出现的这种违和感其实贯穿游戏的整个过程，玩家在游戏中要做的就是不断找人领道具，接任务，刷副本过场再偶尔看看动画。这些熟悉的活动不断提醒玩家这是一款换皮仙侠。游戏无论背景还是BGM是清一色的仙侠古风调，无论台词耻度多高，过场演出多神烦，BGM就那个仙侠古风没变过，原作的氛围？那是什么？我可以要求课金换首背景音乐吗？以上种种，体现的正是换皮游戏与外来IP之间的互斥反应。

“十冷”比起同期国内的换皮手游来的确是有诚意的，从游戏内的各种细节中都体现出制作团队中“有爱人士”为玩家准备的惊喜。比如很有“十冷”特色的过场演出，从UI界面到台词细节的各类细节表现，包括在游戏战斗过程中，制作人也努力加入了一些与原作设定相关的内容，然而这些小修小补无法改变游戏仙侠的框架。“有爱人士”似乎总是只在外围打转，无法影响到游戏的核心。

此IP并非彼IP

为什么游戏的核心没有办法撼动？是开发商妙趣游戏实力不足吗？显然不是这个原因，而是因为游戏的核心数值系统直接与游戏付费系统挂钩。什么细节都可以改，但唯有这套系统是不能被同人“恶搞”的。游戏只有在剧情过场中为外来的IP留了接口，这是原作唯一的表演舞台，而其他的部分，抱歉不对外开放。

大概这就是换皮游戏与同人游戏之间的区别。换皮游戏终究只能换一层皮，而被市场验证的数值付费核心不会动。而同人游戏虽然没有几千万的资金支持，但却可以将爱贯穿游戏的每个角落。这一点在APP STORE的玩家评价中就可见一斑，免费玩家可以享受剧情，掏钱更多是为了“把剧情看完”，而真正的大V们掏钱的理由与“十冷”无关，只是为了体验做大V的快感。

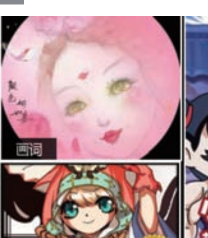
现在我们再把“十冷”与日本流行的IP游戏相比较，就会发现两者虽然都是借IP，但盈利模式却是完全不同。国产游戏是用IP聚拢粉丝，有了大量玩家之后招呼大V玩家来享受“人上人”金字塔顶的快感，这是游戏的数值系统决定的。而日式IP游戏聚拢粉丝之后是通过细分人群赚“真爱粉”的钱，这些“真爱粉”会为自己喜欢的事物掏大把银子，但若是发现游戏没有诚意则会立即走人且永不回头。

看似同样的IP却有完全不同的商业模式，这便是许多日式游戏来到中国即死的原因。中国市场的这种现状，也注定中国的同人游戏这件新衣，必须套在数值游戏的框架上才能卖得出高价。这一点，许多鼓吹二次元的人并没有看到，但是蓝港作为发行商却是看得很明白的。所以我们看到蓝港在“十冷”火了之后不是收购开发商，而是投资星美控股以及永乐票务这些影视院线。至于妙趣游戏则被科冕木业（一家借壳上市的页游公司）收购。可见，蓝港要的既不是IP的外衣，也不是数值的内核，这些东西都需要通过市场检验，都是有风险的。蓝港要的只是一套熟练将外衣与内核缝制在一起的手艺，再通过流水线的方式量产出来。IP用于聚拢用户，游戏用于吸金赚银，在中国这种商业模式之下，这种流水线设想大概是很切实际的。 P











左上 “十冷”从职业选择界面就暴露了换皮游戏的本质
右上 “十冷”手游在苹果商店的玩家评论
左下 蓝港庆祝“十冷”取得大成功
右下 游戏在“有妖气”首页的联动广告

在《席德·梅尔星际战舰》面前的不同玩家心态

文 | isblue



作为策略游戏玩家，听说《席德梅尔星际战舰》上市还是让人跃跃欲试的。意外的是，这款游戏不只有昂贵的iPad版，还同时推出了PC版，这就让面对98元大洋而兴叹的我以试玩之名跑去下载了PC版。酣战一夜后却发现对这款游戏的评论分裂成了极端的两极。就如席德梅尔之前的手游/PC双端游戏一样。

在iPad的评论区里聚集了两种截然相反的声音，有玩家觉得游戏太简单简直掉了席德梅尔的身价，而有玩家则觉得这游戏复杂到让自己无法坚持到通关。客观来说，“星际战舰”这款游戏为平板作出了很多优化，这种优化从界面操作方式上就可以感受得到。而游戏的回合制战斗与快节奏的战术也让轻度玩家得心应手。但与普通手游相比，本作却有着相对繁琐的星球资源建设与战略层面，这使得玩家必须抽出连续的时间来对付这款游戏，如果放手几天不玩，那么“继续游戏”不如重新开始。

然而对于PC玩家（或是在平板上追求PC游戏乐趣的中重度玩家）来说，本作比起席德梅尔的其他系列来则显得食之无味。如果《文明：太空》是异世界星球殖民，那么玩家原本对本作的期待大概是“星辰大海”版的《文明：太空》。但实际情况是，本作连简化版的《文明：太空》都称不上。游戏就像海市蜃楼一般，只给人留下了一片幻想，但实际上毫无深度，让人玩过一小时就不想再继续为重复的任务花费时间。

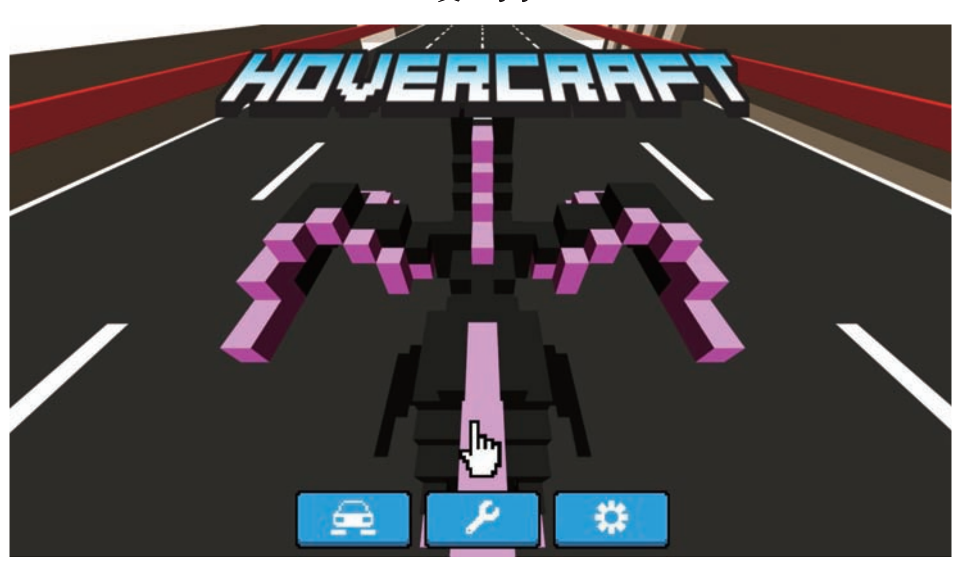
而在中国区，这款游戏的付费与免费玩家之间的矛盾显得尤为突出。中国玩家对内购的免费游戏有着格外的“宽容”，毕竟那是姜太公钓鱼愿者上钩。但对一款付费游戏，大多数玩家的态度是“不值”。在中国的市场形态中，习惯于免费享受3A大作的PC玩家们无法理解这样一款高不成低不就的游戏售价98元的合理性在哪里。或许游戏没有PC版，都不会招致“怒删游戏党”的嘴不饶人。

而PC党的舆论倾向导致一种很奇特的现象，那就是国内各手游媒体在评测这款游戏时不断左右摇摆，骂不敢下死力，夸不敢上高堂，只是不断强调评测是“基于移动版”而做。也许这种矛盾并不限于中国，每一款同时拥有PC与移动版的游戏都面临这样的问题。当同一款游戏面对不同玩家时就会得到不同的评价，大概这也是不同的硬件平台依然有存在价值的原因所在。P

席德梅尔星际战舰 **开发** Firaxis Games **发行** 2K INC. **发售日** 2015年3月
平台 iPad/PC **售价** 98元人民币

Hovercraft: 想要建成属于自己的飞船么?

文 | 小小



和《水果忍者》这样如今依旧能在App排行榜上占据一席之地的游戏不同，有些错过了“好时代”的游戏即使耐玩，也只能在榜上一闪而过。《Hovercraft》就是这么一款游戏，在我沉迷其中个把星期后再去查询它的排名，《Hovercraft》早已飞到九霄云外，看来排行榜也不是定义好游戏的唯一标准。

介绍这款手游之前，我们先来聊聊其他两款游戏。先是前些日子曾火过一段时间的《坎巴拉太空计划》，作为一款高自由度的沙盘风格航空航天模拟游戏，《坎巴拉太空计划》的游戏方式很简单，玩家需要自己搭建一台火箭，然后圆满完成飞向月球的计划。游戏的精妙之处在于即使是完全不懂火箭原理、搭建了一万种火箭之后依旧会在起飞后两秒钟就爆炸的玩家，依然能从游戏之中获得快乐，“创作”的快乐。你不用让你的火箭飞得最远，但你可以让它登上自己审美观的顶峰。

另一款游戏的游戏方式和今天介绍的《Hovercraft》十分相似……《Crashtastic》。游戏之中玩家需要在一名假人的基础上通过不同的塑材、轮胎以及推进器搭建出小车，在调整完推进器的动力之后，完成不同的关卡。在游戏后期玩家还可以操控自己的小车，来完成过完等动作。不过游戏之中假人的设定，多少有点发泄向的意思，玩家可以故意建造巨大但十分不稳定的车，然后看着车连同小人一起摔得粉碎。

回到《Hovercraft》上来。和《坎巴拉天空计划》以“飞向太空”作为噱头、《Crashtastic》通过恶搞和发泄来吸引玩家不同，《Hovercraft》则引入了已经“嫁入豪门”的《Minecraft》元素，连画风都完全一样。“Hovercraft”的本意是“气垫船”，玩家在游戏之中控制这样的载具在城市之中穿行。作为一款带点“竞速”元素的游戏，《Hovercraft》的难点和乐趣在于与其他车辆擦身而过，玩家控制车辆的速度会随着游戏时间推进而缓慢增长，而气垫船本身的血量从游戏开始就在不断下降，稍有碰撞，马上就粉身碎骨。

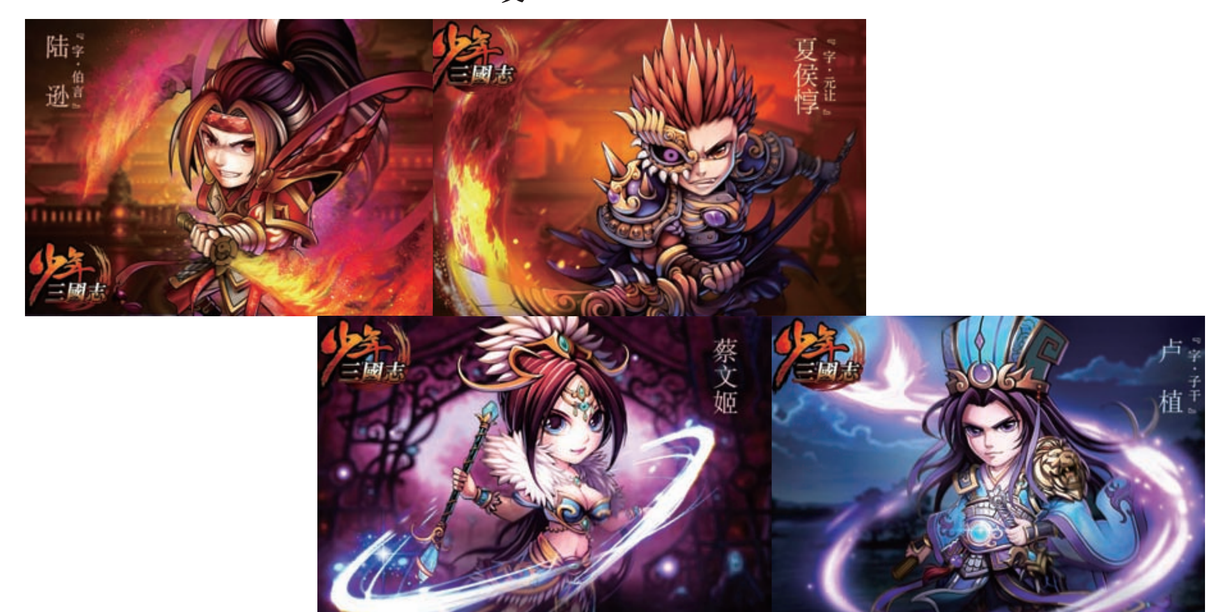
然而游戏的核心玩法则并不是考验车技、达成高分，而是像《Minecraft》一样，创造出属于自己的“气垫船”。尽管玩家可以使用游戏自带的飞船，通过获取游戏中的金币也可以像抽卡一样抽到新飞船，但“儿子还是自家的好”，不自己创造，乐趣会减少很多。游戏中的“气垫船”由一块“核心”和六块驱动装置为基础，再添加其余的方块就可以创造出不同的形状。在设计思路上，玩家可以设计出小巧型的飞船，更有利于穿过密集的车流，也可以设计出大而稳定的飞船，即使再产生碰撞之后依然能够持久飞行，当然不在乎高分的你也可以造出只有高颜值的“废物机”，博自己一乐……

总而言之，即使你不太喜欢赛车类游戏，《Hovercraft》也依然能在你的手机上保存很久，就算再无聊，也可以没事儿打开当个积木游戏玩玩。同时也推荐另一款同类PC游戏《围攻》，看你如何创造出自己的战车攻城陷地。P

极速飞船 Hovercraft **开发** High Score Hero **发行** – **发售日期** 2015.3.13 **平台** iOS **售价** 免费

《少年三国志》：第一代卡牌的逆袭

文 | isblue



近日，37手游总裁徐志高在第二界CIGC游戏大会上明确表示，坚决不引进卡牌游戏，事实上不止37游戏如此，很多渠道寻找手游产品的负责人也都表示卡牌并非他们的第一目标。这也反映出在2014年Q4以后接二连三的重度手游的冲击浪潮之下，卡牌游戏已经深陷危机。事实上，卡牌被玩坏的只是被称为初代卡牌的以自动战斗为主要特色的那一部分，代表作品如《我叫MT》《放开那三国》等，而《刀塔传奇》引领的新一代动作卡牌似乎受影响不大，仍然占据排行榜高位。

初代卡牌的逆袭

今年以来，除去从不需要对外披露数据的腾讯手游以外，首款宣称月流水破亿的手游花落游族网络，就是在春节前发布，邀请当时绯闻缠身的热点娱乐明星陈赫代言，并在春节期间大搞营销的《少年三国志》。《少年三国志》宣称20天月流水过亿，而其在App Store畅销榜上曾成功杀入前三。虽然游族对外打着〝第三代卡牌游戏〞的口号来宣传这款产品，但其实只要玩过都会知道它根本就是第一代卡牌的改良版。因此，《少年三国志》的成功可以说完全是一场第一代卡牌的逆袭。

唯一的创新系统

既然第一代的卡牌手游已经颓势尽显，那么这个伪第三代实质第一代的卡牌手游《少年三国志》为何又能获得大成呢？就笔者的体验来看，《少年三国志》的成功实在是与创新关系不大，因为游戏中几乎找不到多少新鲜的元素，比如其战斗系统跟《仙剑奇侠传官方手游》毫无区别，而这种三人上场战斗的模式初创者最早源自2013年上市的《热血兄弟》。

唯一能带给玩家新鲜感的就是游戏中有着缘分羁绊设定的武将同时登场时会共同实战出合理的合击技能，因为以往的自动战斗手游里两个具有羁绊关系的武将时，只有武将属性数值的增长，并不会产生互动，而虽然在PC上类似这样的技能设计早已屡见不鲜，但手游上却仍然不多，但手游玩家大多数都是接触游戏不多的小白型玩家，因此这种看起来狂拽炫酷吊炸天的合击技就成为这款游戏最大的特色。

产品成功秘籍：页游式运营+流畅的体验+合理的成长

如果要说《少年三国志》这款产品有什么特别的，那笔者除了上面提到的那个合击技就真的找不到

《少年三国志》 开发 游族网络 **发行** 游族网络 **发售日期** 2015.2.12
平台 iOS/Android **售价** 免费

第二点了，不过在尝试这款游戏的过程中，仍然感到它的一些独特之处。在没进入游戏之前，游戏登陆界面显示开服69组，距离游戏在iOS平台上线才一个月，算起来是平均每天2服的节奏，据说安卓平台上至今已经开了近300服，而去年最热门卡牌游戏《刀塔传奇》在iOS平台上大致是一天一服，不得不说以页游起家的游族在运营方面确实有一手，在卡牌游戏上还能够采用页游滚服式的开服节奏。

在进入游戏后，笔者感觉到《少年三国志》的整个游戏体验过程都十分地流畅，一路下来只需要点点点，就可以体验游戏中改编自三国故事的剧情。游戏以穿越桥段作为开篇，玩家所扮演的黑衣少年/少女从天而降，从西凉军的围攻中救出刘关张三兄弟——游戏在这里对我们熟悉的三国情节做出了一点点小小的改动，随后才是剿灭黄巾、东进洛阳、诸侯围董等……

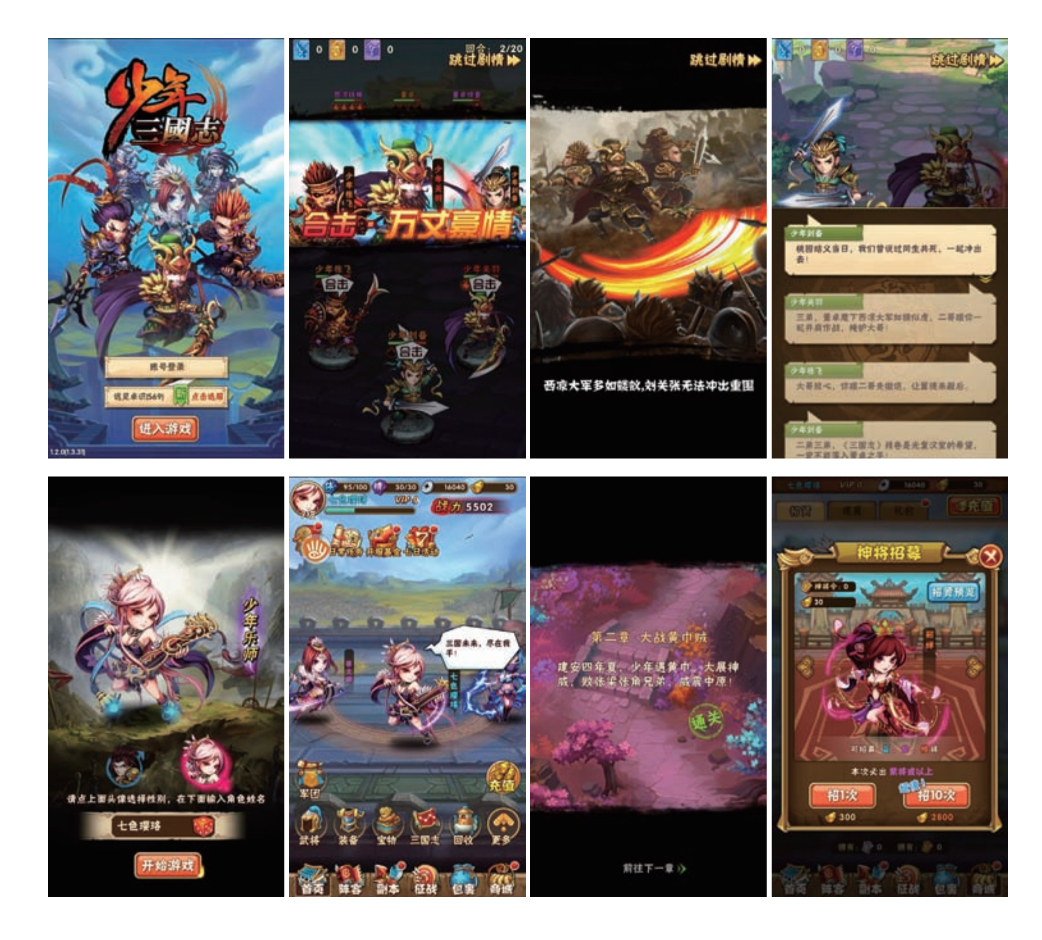
就在这个体验过程中，不知不觉地时间就过去了，笔者对此的感觉是游戏的成长数据设计较为合理，节奏适中，并且整个过程中有巨量的金币奖励，包括紫卡都送了好几张，当然这只是游戏的前期，估计到了中期就开始变得坑人起来。游戏采用的自动战斗并不需要什麽花费太多的脑细胞，最适合不愿花费脑力的玩家打发消磨零碎时间，在游戏中可以不知不觉地沉浸其中，这一点是有利有弊的，可能会遭到高端玩家的鄙视，但对于目前的小白型玩家而言并不是什麽不好的事情，这也反映出初代卡牌还有一定的市场，但这个市场以后肯定会逐渐减小。

作为在《少年三国志》发售一个多月后，因看到其成绩不错才进去试玩的笔者来说，目前对它的印象就是如此，或许就是它的成功秘籍吧，毕竟作为一个很讨厌无脑自动战斗卡牌手游的玩家来说，竟然对它的印象感觉还不错，上次给笔者同样感觉的初代卡牌手游还要追溯到去年同时期上市的《放开那三国》，正巧两者都是三国题材，并且都以戏说的形式出现，这令笔者不禁对三国这一IP的价值又有了新的认识。

三国IP的价值

正是在2013年由《我叫MT》这一初代卡牌代表作大火之后，市面上很快出现上千款的同类型产品，而在玩法方面几乎没有多少新意，而且在其他方面也显得特别粗糙。后来的模仿者能够大成的除了有腾讯平台支持的几款外，其余就《三国志威力加强版》《放开那三国》《圣斗士星矢》《灌篮高手》等少数几款能有不错的市场表现。其中，《圣斗士星矢》与《灌篮高手》都是主打怀旧的动漫IP，这是一代人的青春回忆，而另外两款则是在游戏界堪称全民性质的三国题材，它们能够脱颖而出凭的是对游戏整体细节的把握，在数值，技能特效方面都做出了一定的差异化，只是在游戏体验方面略有提升，但加上三国IP的加持便可以使之从一大堆的同类作品中能够脱颖而出。

在1月份腾讯上线的动作卡牌《全民闯天下》也是一款三国题材的手游，虽然目前已经掉至于20名开外，但也与同类型的顶级日漫IP的《航海王 启航》相当，从这一点来说，三国的IP作为人人都可以使用的免费IP，虽然被游戏界用过成千上万次了，但仍然是最具有价值的IP之一，其广泛度与适用性不是其他外来的舶来品可以取代的，这也是老祖宗们留给我们最宝贵的遗产。P



30岁的魔兽玩家
还能玩什么?



文 | 石锤淡啤酒

读研期间，听留学归来的一位老师讲授动漫游戏的产业前景，一时间脑洞大开，废寝忘食几天写下“《魔兽世界》对中国网络游戏产业的启示”。洋洋万言，甚至还引用了布热津斯基的《大棋局：美国的首要地位及其地缘战略》，高大上的感觉油然而生，兴冲冲发到了导师邮箱里。自觉此文章旁征博引、中西合璧，且此题目尚无前人著述，正可谓开学术先河，领产业之风，希望自己从此填补国内学术空白，走向人生巅峰，想想还真有点小激动呢。这种情绪如同鸡血，让我始终处在一种亢奋的状态中，连开荒伊利丹灭一晚上都觉得不算事。

这种亢奋一直持续到导师把我召唤到文史楼布满灰尘的图书室里。58岁的导师戴上眼镜，掏出我的文章。我偷瞄了一眼，发现了导师用红笔勾勾画画密密麻麻，顿时让我感受到了一种透不过气的压抑。

导师：你这篇文章的题目有两处常识性错误，我已经给你标注出来了。

我：……

导师：文章的结构、表述中的不当之处，我也给你标出来了。

我：……

导师：关于网络游戏，国家是支持还是提倡？

我：这个……

导师：我建议你从中美文化的差异、传统文化的缺失、创意含量的不同以及受众的体验四个方面来阐述，而不是将关注点过多地放在描述这一款游戏的任务系统如何庞大、剧情如何感人上。你这种文章简直就是一种鼓吹，像是在给《魔兽世界》打广告。

此时我已经无地自容了，鸡血带给我的亢奋快速溜走，我似乎能听见它们从我血管里嬉笑着离开的声音。

导师：我告诉你，不要沉迷游戏，对你百害无一利。我听说你经常玩到半夜？

我：……

导师：前几天我看中央电视台的新闻，说现在年轻人沉迷游戏的特别多。业精于勤荒于嬉，你千万不要玩物丧志！

我：……

直到我向导师保证一定要以学业为重，严控游戏时间，把更多的精力放在论文上，而且要多去图书馆、资料室，逐步蚕食游戏时间，并慢慢戒掉之后，导师才心满意足的放我走。我拖着沉重的脚步，怀着沉痛的心情回到宿舍，连晚饭都没吃，连口水都没有喝……就继续投身到开荒伊利丹的伟大事业中去了。

其实，“玩游戏＝玩物丧志”的公式早已经甚嚣尘上许多年了。上高中

时，老师视网吧如同洪水猛兽，将其描述成一个乌烟瘴气的犯罪窝点，谁要是贸然走进了网吧，那么这个人便立即变成了坏学生，正所谓好学生进去，王八蛋出来。这种先入为主的观点直接导致整个高中三年我们都对网吧敬而远之，更是不知道“游戏”为何物。也正因如此，网吧这间“金屋”和藏在里面的“阿娇”——游戏，始终在用火辣辣的眼神诱惑着我们。

这种诱惑终于在考上大学之后达到顶峰，让我们抓耳挠腮，准备跨越雷池。网吧也打出“早进来晚进来早晚都要进来，多玩会少玩会多少总得玩会”的金字招牌，对仗无比工整，俨然出自大师之手，颇有“落霞与孤鹜齐飞，秋水共长天一色”的雅韵。我们呼朋引伴成群结队的开始出入各色“金屋”，争相一睹“阿娇”容颜。自此，“阿娇”便成为了我们生活中再也无法离开的伴侣，从《红色警戒》《帝国时代》《泡泡堂》到CS开始轮番调戏，各自品评一番。一直到2005年开了国服《魔兽世界》，我们便一头扎入她的怀抱，从此不可自拔。

我们班20个男生，有12个魔兽玩家，其中有好几个是“魔兽”“大话”“传奇”多重玩家。我们从大二开始在网吧通宵玩游戏，彻夜不归是再平常不过的练级方式，甚至一个月上30个通宵也不再是个传说。勤奋刻苦换来的是等级的迅速攀升，装备的急速更新，物资的极大丰富和朋友的密集分布——我们建立了属于自己的公会，拿到了一个又一个副本的首杀，造就了一个又一个“高督”。我们对《魔兽世界》的熟悉程度达到了一个登峰造极的地步，比如矿石在哪个角落刷新，勇气套在哪里掉落；比如战士不上破甲拉住怪物的三种方法，术士恐惧的时间递减公式；比如瘟疫之地提里奥的爱与家庭，艾萨拉塞瑞利恩的矢志不渝；比如怒水河流经灰谷的缓急程度，希尔布莱德丘陵与费伍德森林两地狗熊的差异。潜移默化中，《魔兽世界》也蚕食了我们的现实生活，比如我们聊天的内容除了英超、意甲，便是副本、装备，虽然我们还没有脑残到站在高楼上模仿跳下去之后的原地满血复活，但也曾想过在过马路时施展法师的闪现大法。虽然我们还没有恍惚到将楼下的流浪狗看成克洛玛古斯，但也的确试图将其收为自己的宠物。当然，处在《魔兽世界》对立面的学习成绩则如失宠的正宫娘娘，眼瞅着《魔兽世界》这个狐狸精把我们迷惑得神魂颠倒，又羞又气，便开始自甘堕落。于是我们的成绩不可避免地发生或大或小的滑坡，小到挂科挨批，大到拿不到毕业证。这种事情真真切切的发生在了我们身上，也许就是“玩物丧志”四个字给我们上的DOT吧。此时，网络游戏成为众矢之的，被批判得体无完肤。木秀于林，风必摧之，《魔兽世界》必然成为各大媒体纷纷打击的首要目标。“网瘾”这个词应运而生，游戏玩家开始被称为“瘾君子”“精神病患者”，形形色色的专家教授开始忧国忧民地思索解救迷途羔羊的办法，甚至出现了“电击”这种惨无人道的解毒方式，专家们电击完之后偷偷蘸着唾沫数钱，数得眉开眼笑。

随意挥霍的青春总是很短暂，还没等《燃烧的远征》开放，我们的大学时代便戛然而止。工作把我们分割开来，生活的忙碌和艰辛使得我们在游戏里重聚的愿望在此后的八年间都没有实现过。我们渐渐卸下了沉重的板甲，扔掉了厚厚的盾牌，舍弃了锋利的匕首，走出暮霭沉沉的荆棘谷。穿上西装，打好领带，拎起公文包，挤上公交车，穿梭在鳞次栉比的楼宇间。即使周末偶尔上线，也不会像从前一样追求副本的进度、装备的升级和金钱的累积，只是一起蹲在十字路口的甜水绿洲钓变异鱼，有一搭没一搭地聊着彼此的生活：生意怎么样、老板好不好、孩子闹不闹、工作累不累，偶尔也会回忆起当年在一起玩游戏的时光，各自诉说着当初犯过的蠢，笑闹一番，便挥手告别。又过了几年，我们纷纷结婚、生子，《魔兽世界》对于已经30岁的我们来说，虽不曾离开，却变得越来越遥远，只剩斑驳陆离的记忆让我们凭吊。

看见微博上疯狂转发的《一个32岁的有家庭有娃的男人每天将所有业余时间都用来玩<魔兽世界>，怎么才能拯救？》，看着那些奇葩玩家的奇葩回答，看着那些千篇一律的指责《魔兽世界》是罪魁祸首的言论，恍然觉得又回





左：《魔兽世界》已过春秋十载，引领网游风骚十年，自然吸引了众多口水

右：《魔兽世界》不仅仅是一款游戏，它也驻足在人们的书架上，像这样的场景并不少见

到了那个专家教授横行的时候。出来指责网络游戏的，大多不了解游戏，只是想当然地把它当成一个不会说话的出气筒。

人在每个阶段都有自己的消遣方式，我也经常听同事、领导们说自己的孩子整天玩网游根本管不了之类的话，这时我都会跟他们说，这就是他们这个年龄段正常的娱乐方式，等他们过了这个年龄段，他们自然会转移注意力，找到自己该去做的事情。当他们承受了高考的压力，当他们经历了生活的历练之后，必然会找到自己的生存方式，把游戏仅仅当成一种娱乐，而不是生活的主流。但是，如果真的有人在成家立业之后还把大部分时间和精力挥霍在艾泽拉斯，那么只能说是太不明智了。我们已经没有了大学时期的那种悠闲，即使父母纵容我们，我们总该为自己考虑一下明天，《魔兽世界》里的一草一木、一城一镇可以鲜活的保留在记忆中，但已经不能再跟从前一样终日跟它厮混。你有家，有自己的妻儿，有自己的工作，这些都是应该付出全部时间和精力的。

但是，把《魔兽世界》比喻成万恶之源更是一种无理取闹的行为。有人说，《魔兽世界》充满了暴力、邪恶，遍地横行的是亡灵、恶魔和所谓的天灾军团，这是让正常人堕落、让社会伦理道德崩塌的根源。但也有人说，《魔兽世界》里充满了温馨、正义，一个个有关亲情、友情和爱情的故事总让人唏嘘不已，英雄的振臂高呼总是能激起内心澎湃的热血，绝境逢生的传奇足以让玩家拍手称快，不论哪一个版本，不论如何凶悍的敌人，最终结局必然是正义战胜邪恶。遗憾的是，偏执的人往往只看到前者，对后者选择性失明，并且大肆渲染，如泼妇一般骂街耍横。把自己的一切不如意、一切潦倒和颓废都归结为一款游戏？即使没有这款游戏，该是什么样的人还是什么样的人，《魔兽世界》只是他们推诿塞责的一块挡箭牌。

《魔兽世界》就这么既光明磊落、又如过街老鼠般行走在路上，手捧鲜花却满脸鸡蛋清，喝彩者有之，唾骂者也大有人在。这种情况跟死亡骑士脱离巫妖王控制之后投奔各自阵营时候的情景极其相似，壮志满怀，长剑在胸，却被每个人唾骂，甚至连路边摆摊的商人也毫无顾忌地向你扔过一把蔬菜叶子，在你尴尬的目光中粗鲁大笑。不过，不管联盟还是部落，最终都接受了死亡骑士，而在现实世界中的魔兽世界，什么时候才能被玩家之外的人群所接受？ P











上左：游戏中认识的朋友各奔东西，很多人不知道，有时候，一转身就是一辈子,说过再见之后就再也不见

上右：许多老玩家上线之后，不再沉醉于副本进度、装备升级，而仅仅是在一个郁郁葱葱的小湖边，静静地等待鱼儿上钩

下左：在很多玩家的脑海中，《魔兽世界》就是关于大学最重要的回忆之一

下中：张书乐所著的《榜样魔兽》从正面详述了这款游戏的光荣与梦想，在众口一辞的声讨中不亚于一缕清风

下右：这是一份承载着魔兽老玩家无数美好回忆的人生证书

为什么《最终幻想XIV》留不住人？

——关于游戏机制与游戏氛围的探讨



文 | 司小机

“今天我们就来成立个公会然后收点人吧！”

“可以啊，大家凑点金币，去注册个公会吧！”

“好啊，好啊，以后就能跟大家一起进行公会活动了！”

相信各位对以上对话都不会感到陌生。公会，作为网络游戏最基本的玩家组织，可以带给玩家们更为丰富的精神感觉，而正是这种感觉，促进了网络游戏的发展与繁荣。人是集群的社会性生物，人与人之间是需要沟通和交流的。而网络游戏作为现代人的娱乐工具，具备了单机游戏所不具有的一项特征——那就是玩家之间的沟通与交流。然而，人与人之间的关系又是多么的复杂！于是，下面一种情形，您肯定也不会陌生：

“团长，这个Boss打完出的装备分给我吧！我这周几乎把所有装备都让给我们队里的成员了！”

“可以啊。”

然后大家千辛万苦好不容易打死了Boss，团里有小红手，摸出了一件非常极品的装备。结果，团长把这件装备分配到自己包里，下线了……

然后这个被团长许诺过的玩家看到这一幕后惊呆了，但他也知道，没有任何规则可以去约束网络世界中行为，一件装备被黑了就是被黑了，他还能怎么办呢？世道无常，于是他心灰意冷，跟队友说了声拜拜，然后下线了，再也没上来过。

这或许是人们在网络世界中收获的最不乐意的事情，影响了人们的精神情绪。这种负面的情绪会让你感觉这种虚拟世界也有现实中的残酷性，于是便选择了AFK，一个玩家流失了……

就不带你玩——玩家自主活动对用户留存度的影响

不得不说一款游戏的氛围会影响一款游戏的用户数量，也影响着这款游戏的用户留存度。就拿去年8月份开始公测的《最终幻想XIV》来说，游戏可以算得上是精品，但为什么运营了短短半年时间，游戏的很多服务器就都变成了鬼服，看不到几个人呢？究其原因，或许正是游戏中玩家之间的行为活动所产生的氛围，对《最终幻想XIV》产生了比较严重的影响。大家都知道，现在网络游戏的PVE有个很大的模式就是地下城系统（也叫副本）。玩家通过组队去挑战地下城，击杀里边的城主（Boss）获得奖励，这种奖励通常是以游戏里的金钱或装备的形式体现。

或许你又要问，说这么多，跟游戏里的氛围有什么关系？这当然有关系。再看《最终幻想XIV》，日本人做东西永远都是那么的精雕细琢，《最终幻想XIV》也是这样，副本是十分精细的，而副本的难度也是十分高的。这就要求每位玩家都必须去熟悉副本流程的结构，

还要掌握每个地下城主的战斗技能及应对方式。这样一来对玩家的要求就比较高了，进而对整体副本团队的要求也都会比较高。因此玩过《最终幻想XIV》的玩家都知道通过随机匹配进入副本的话，是肯定过不了高难度地下城的。所以作为促进玩家之间互动的一种游戏系统——随机副本，在《最终幻想XIV》里就变成了一种笑话。因为玩家们都很浮躁，再加上点卡收费和超难的副本，导致现在《最终幻想XIV》里没有自己的固定队就基本没法玩。可是，当谁都是社交达人都有固定队啊？于是，逼走了一批散人玩家。

没事，随机本打不了，我们还有招募队友这项游戏系统呢。不得不说日本人的设计还是很全面的，为了加强大家与大家的交流，更努力促进单个玩家的游戏体验，又设计了队友招募这一游戏系统。这个系统的出发点是非常好的，却在游戏中获得了反效果——在《最终幻想XIV》里玩家装备都是有等级的，玩家在招募队友进行游戏时可以对装等提出要求。之前说过《最终幻想XIV》的副本是非常难的，这就导致了玩家经常会对装等提出过高的要求。比如明明只需要70装等就可以进行的小型地下城，玩家却在招募时要求95装等。这种行为对刚满级的新人玩家是十分不友好的，新人玩家没办法正常成长，他们被这种不带新人的游戏氛围剥夺了乐趣。一款游戏没有了乐趣，那会怎么办？当然只有离开了。

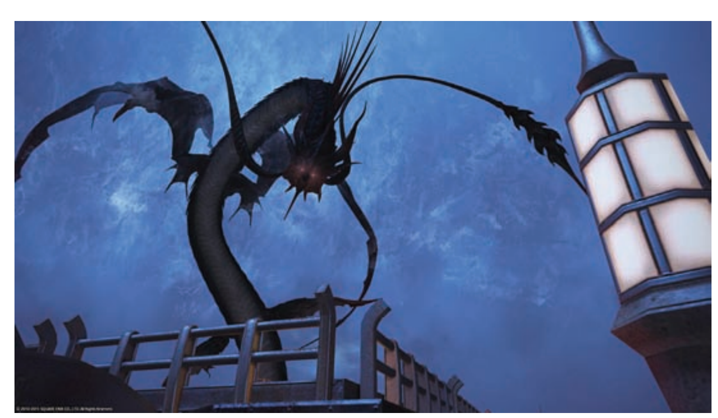
从这可以看出，网络游戏中的氛围是多么重要。一款网络游戏的氛围会直接影响用户的留存度。《最终幻想XIV》在2.1和2.2版本中流失了大量的玩家，游戏氛围使然。这不得不颇为可惜，作为一款新游戏在刚开始就出师不利，未来的前景如何就很难讲了。

何必这么累——游戏机制对于玩家间交互活动的影响

现实中，身边人有困难帮一把的好人好事经常可以遇到，俗话说人心都是肉长的，恻隐之心人皆有之，然而为什么到了网络游戏中，玩家之间的游戏氛围就变得这么不尽如人意呢？笔者认为有以下几个因素。

首先是网络游戏自身的特性所致，使得玩家当一次无耻混蛋的成本很低，不像现实生活中那样还需要顾及社会道德压力或面子问题。比如前文所讲的那个黑装备的团长，在现实中他肯定不会随便去黑一起共事的朋友或同僚。

其次，笔者感觉最大的因素还应该是游戏本身的问题，我们还是来说说《最终幻想XIV》。玩家从建号到满级就已经很不容易了。你想啊，要去做任务，做主线，开地图，打低级副本，满地图的跟着暴民团做FATE（动态事件）。好不容易到满级了，玩家终于舒一口气了，我能真正的开始自己的PVE生涯了！可是，在2.1版本的时候，刚到50级那几个副本却是难上加难。最难的就是真泰坦！难就不打吧，玩个游戏而已，自己跟自己过不去多不好。可是，你要是想打其他的副本，这真泰坦还是得过了才行。不过的话，什么巴哈姆特大迷宫啊，什么极蛮神啊，都是没法进行游玩的。于是，新玩家们只好硬着头皮去打，却又不被老玩家待见，自己拼





左上：《最终幻想XIV》中的水神“利维亚桑”

左下：《最终幻想XIV》中的随机副本系统

右上：《最终幻想XIV》的招募版，玩家通过这个系统来招募队友

右下：《最终幻想XIV》里的土神泰坦副本几乎难倒了一批又一批的玩家





死拼活的打不过去，一想何苦呢？于是一批人放弃了。

游戏难度和单一的玩家成长路线已经逼走一批人了，下面说说《最终幻想XIV》里最有名的24人副本——水晶塔吧。水晶塔的设计初衷其实是好的：一周只能拿一件装备，这样玩家就可以持久的进行游戏。但这种机制在《最终幻想XIV》国服里就是个让人愤怒的机制。一周只能获取一件装备，这无疑就是拿了装备就走人的节奏嘛！走人还不可怕，最可怕的是那些中途党——水晶塔里有4个Boss，老一毕业了，那我还用再打老一吗？于是这些玩家在进行随机副本匹配的时候就会只挑那些中途队伍。匹配不到怎么办？那就取消再去匹配。于是，那些想认真玩游戏的玩家们就会被刷屏了——只要是开服玩过来的玩家看到那排红字，简直就是他们的噩梦——“有队员取消参加，再次去搜寻其他队员”。不仅被刷屏，而且他们会一直在对水晶塔这个副本进行排队，一次能排好几十分钟都进不去，既浪费时间又浪费金钱，这样又导致一部分玩家心力交瘁，罢了，玩个游戏而已，何必这么累，离开吧！

从这可以看出，一款网游的设计机制会决定着这款游戏中的氛围，而游戏的氛围又会直接影响到玩家用户的留存度。《最终幻想XIV》的这种游戏机制很明显让自身进入了一个死循环——游戏机制不科学促使游戏氛围变得差，游戏氛围变差导致玩家用户减少，玩家减少又导致游戏氛围变得更差，以至于最后造成人烟稀少鬼服诸多的惨淡局面。虽然新的2.3版本对散人玩家还是比较友好的，但《最终幻想XIV》国服的最黄金运营阶段，最能吸引眼球的时期，也是最能留住玩家的时期，却在2.1版本和2.2版本中的不科学的游戏机制中一去不复返了。

素质在哪里——游戏机制的设计才是关键

毕竟网络游戏说到底还是人与人之间的游戏，所以除了游戏机制的原因以外，玩家们在游戏中的行为也会对游戏氛围产生影响，进而影响到能否留得住人的问题。常见有人痛心疾首：为什么现在很多玩家在游戏中的素质明显下滑？也不光是《最终幻想XIV》，在很多网络游戏里，总有一部分玩家都会做出这样或那样所谓“道德败坏”的行为。当然一款游戏不科学的游戏机制难辞其咎，而更多的则是玩家们自己的心态不正。一些老玩家们回忆当初玩《魔兽世界》时的场景：野外遇到等级低的小号给他套个Buff；我要走了，东西都给你，但是鱼别丢。如果是处在这样的一种游戏氛围里，相信谁也不会想离开。而对比现在的这个游戏时代，更多的玩家已是越来越浮躁，越来越急功近利，游戏氛围自然也不会太和谐。

网络生活作为一种虚拟生活，一部分玩家的某种坏风气有可能被无限放大，靠玩家们自己的觉悟往往无法改变或遏制那些不和谐游戏氛围的扩散蔓延，因此还是有必要通过游戏机制的设计，去营造一个良好的游戏氛围，并在最大程度上限制不好的游戏氛围。只有良好的游戏氛围才会带来玩家的高素质，才能让玩家们乐意互帮互助，互相鼓励，互相享受对方所赋予的良好的精神状态，这样才能吸引更多的玩家留下来，并回归到游戏最原始的目的——让我们身心愉悦，享受生活。P







左上：《最终幻想XIV》中的24人副本：希尔科斯塔

左下：《魔兽世界》中的公会活动

右：《魔兽世界》中的经典感人故事：鱼别丢



3月网游/页游测试列表

名称	状态	开发	运营	测试时间
热血沙尘	封测	成都酷嘟嘟	成都酷嘟嘟	2015年3月1日
流星之剑	封测	狐玩	星火立方	2015年3月5日
吕布传	封测	26joy	广州鸿渐	2015年3月5日
赛车联盟	内测	Eutechnyx	空中网	2015年3月6日
画江山	内测	天穹游戏	天穹游戏	2015年3月6日
天之禁	内测	绿岸网络	绿岸网络	2015年3月6日
九星天辰诀	内测	youxi.com	觉醒网络	2015年3月6日
鬼武三国	封测	1073	广州快游	2015年3月6日
煞神	内测	6533	成都聚乐	2015年3月6日
龙魂三国	封测	上海蒙游	游客行	2015年3月7日
传奇九州	封测	8787wan	新天盛世	2015年3月7日
风雷	封测	杭州傲天	盟芽科技	2015年3月12日
争霸OL	内测	杭州傲天	自由网络	2015年3月14日
魔战三国	首测	诚敬信息	厦门网氏	2015年3月19日
地城英雄	首测	Eyasoft	家游网络	2015年3月19日
武媚娘传奇HD	内测	火雨网络	杭州电魂	2015年3月20日
星魂OL	内测	炽诚科技	神游网络	2015年3月20日
暗黑破坏神3	封测	暴雪	网易	2015年3月24日
梦三国2	公测	杭州电魂	杭州电魂	2015年3月26日



月评

今年3月的客户端网游测试有些怪，游戏测试的数量与往年同期比减少了许多，即使是比较受人注目的热门游戏也失去了往年那种频繁测试的劲头，每每技术测试之后还要过很长时间才会再次出现在测试列表之中。

网游测试数量的减少，一方面说明厂商在新客户端网游宣传推广方面的成本在减少，至少不再通过频繁地测试来吸引眼球了，另一方面也说明客户端网游正从滚服吸金模式转向长线游戏用户的培养。测试游戏数目的减少正是这种用户战略转变的一个表现。

当然3月依然有多部游戏大作的测试值得我们关注，首当其冲的是网易代理的《暗黑破坏神3》国服。虽然在“暗黑3”国际服推出时许多玩家就已经尝试过这款游戏，但国服的推出依然会让更多小伙伴接触到这款游戏。抛开商业利益不谈，“暗黑3”国服的出现至少可以让许多小伙伴看到ARPG的标杆，感受“暴雪制造”的游戏体验，有了这样的体验，再去比较山寨页游的手感与系统，相信玩家可以高下立判。

除了网易的“暗黑3”之外，3月就没剩下什么让人眼前一亮的新游戏测试了。腾讯在3月的沉默让各厂商都选择了低调，不过测试列表上的沉寂并不代表厂商没有动作，腾讯与畅游都在3月召开了产品会，有多款作品推出亮相。端游的宣传推广重新转向线下，也是今年端游宣传推广的一个新方向。P



▲《暗黑破坏神3》国服即将到来，你准备好了吗？

7

开发	Eyasoft	运营	家游网络	状态	首测

地城英雄

拥有韩国特色的地下城副本玩法网游，韩国游戏最大特色就是看起来很可口的样子。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



游戏名字听起来有点像盛大代理的《地城先锋》，实际上游戏模式也就是那个类型的。自从《地下城勇士》成功之后，韩国网游的一个分支一直沿袭这个方向在发展，打法从2D发展到3D，但地下城副本＋动作游戏打法的核心并没有发生变化。本作便是这种分支下的又一部作品，在地下城之外追加了野外战斗的概念，同时也有丰富的地下城副本。游戏角色是基本的力、敏、智分类，对应战士、射手与法师。人物卡通战斗Q版，让人想起日本的《双星物语》。在这样的游戏中，家族、公会、城战往往是核心。

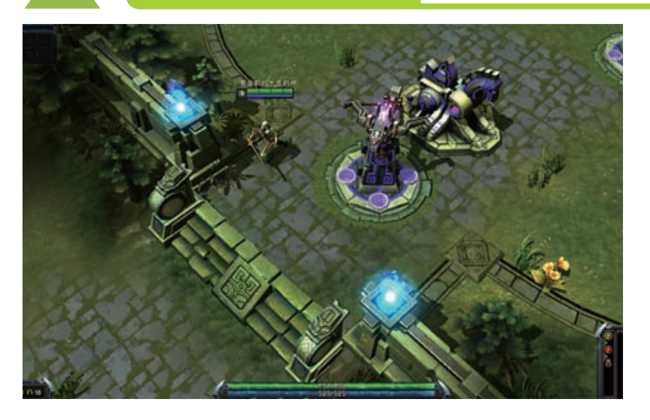
4

开发	杭州边锋	运营	杭州边锋	状态	内测

三国杀英雄传

运用经典IP与流行的MOBA游戏规则相结合，想法很好，可惜游戏推出时间已经太晚了。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



简单总结这款游戏所做的事，就是以《三国杀》桌面游戏里的人物为原型，将这些人物代入类似《英雄联盟》的游戏之中玩MOBA。其实这个原创IP与热门游戏类型相结合的点子并没有错，遗憾的是，《三国杀》已经是一款桌面游戏，无论是人物的技能设定还是人物背景（三国）改编成MOBA游戏后都毫无优势，再加上MOBA游戏在前几年已经出现了好多同类，更有《梦三国》之类背景撞车而相对成熟的产品，结果《三国杀英雄传》连匹配组队都困难，更别奢望调整和优化游戏数值了。

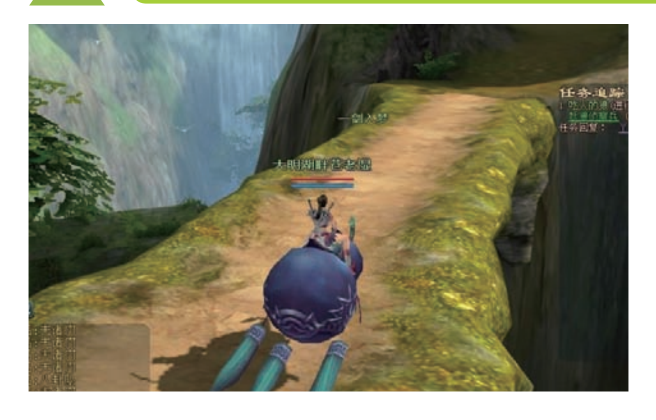
4

开发	甲子科技	运营	自由网络	状态	公测

中华龙塔

听着很霸气的游戏名称却是能够想见的毫无新意传统端游，“中华XX”都快成烂游戏代名词了。





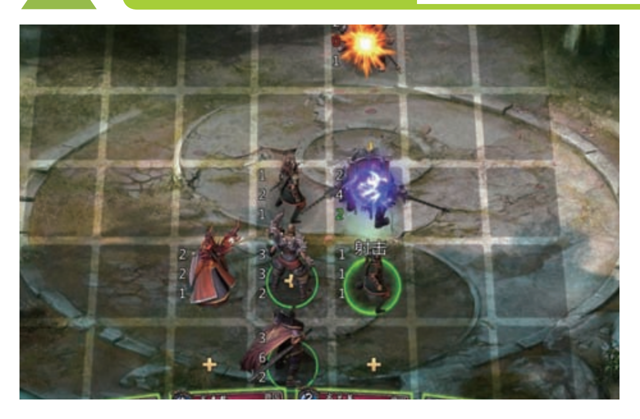
本作是一款3D角色扮演网游。故事背景采用东方玄幻题材，仙魔鬼怪的世界并不新鲜，人物建模与职业设定都是七八年前的水平，放到如今来看完全找不到亮点与特色。游戏以传统端游为框架，打怪升级，修炼融合，阵营团战。为了迎合现在小伙伴的需求，原本冗长的升级过程被一再浓缩，结果是让游戏更显得快餐。厂商一直主打游戏内容与现实世界的游乐园互动，但实际上这两种娱乐内容完全没有结合点，这种噱头也只有打在广告上用用，毫无实际意义。

7

开发 盛讯游戏　运营 盛讯游戏　状态 内测

神将录

桌游改编具有策略游戏的乐趣，但强力卡牌的道具收费系统是此类游戏的大敌。



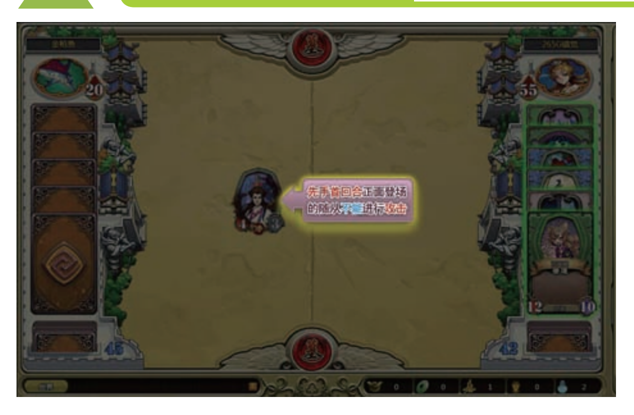
《神将录》是一款回合制玩法的桌面游戏，它的最大特色就是由实体的桌面游戏改编而来。桌面游戏最大的特色就是游戏规则比较公平，富有策略性，这正是策略玩家所需要的游戏体验。游戏界面模仿实体的棋盘，以卡牌方式召唤的人物可在棋盘式的战场上移动，排兵布阵和攻防指挥显得更加重要。游戏采用中国神话为题材，以《封神榜》为核心，融合《西游记》《山海经》等素材，将中国历史上的全部神仙和法术逐步收录其中。不过桌游改编游戏最大的问题依然没有得到解决，那就是破坏平衡的道具收费。

4

开发 翡灵网络　运营 腾讯平台　状态 内测

王牌传说

腾讯口口声声不山寨，不知道这个游戏作何解释？开放平台就是开放第三方的山寨么？



这款页游在腾讯应用中心上线，号称〝腾讯首款对战策略游戏，引爆智游潮流〞，但进入游戏之后却让玩家大跌眼镜，游戏的界面、卡牌与规则给人一种非常熟悉的感觉——这不就是竖过来的《炉石传说》吗？对战玩家由上下变成左右，卡牌与界面也多有相似之处，当然游戏规则与卡牌背景都作出了调整，加入了一些《炉石传说》中所没有规则。不过仔细回忆，这些所谓〝原创规则〞不就是从《游戏王》里〝拿〞来的吗？而且不同游戏规则根本没有很好地融合到一起，结果就是从里到外的不伦不类。

5

开发 亿乐园　运营 商都游戏　状态 内测

铁甲战神

一款《坦克世界》的简单复制品，只能看作是一份无营养的快餐，找不到更多亮点。





这只是一款模仿《坦克世界》的游戏，不过客户端更小，方便小学生快速安装，同时坦克种类更多，加入了许多新坦克。然而客户端小的代价是画面质量很差，而胡乱添加坦克则让游戏数据潦草，许多坦克只有一个外形，真打起来却是随便就能打死。这样的游戏设计让游戏体验更加快餐化，是一个土豪花钱开出最牛坦克来可以碾压全场的课金游戏。最后要说的是，此游戏原本作为端游一年前就在测试，现在又跑到页游平台上刷存在感，大概它自己也觉得就这点水平都不好意思再自称端游了吧。



观点

凶猛的流水破亿背后，是谁毁灭了国产手游走向一流的可能性？

文 I Isblue

如果说几年前中国的游戏开发商们说最多的口号是“做一款超越《魔兽世界》的精品端游”，那么现在已经很少有厂商还抱持这样的口号了，许多厂商甚至不再以传统端游厂商自居，纷纷给自己贴上“手游厂商”的标签，为了表明自己没有和时代脱节，一些端游厂商甚至取消自己的手游分公司，将手游业务合并到母公司的业务之中，以此证明自己同样很懂移动互联网。比如曾代理《真三国无双OL》等端游的天戏互动（天希）便在2015年3月宣布自己代理《真三国无双：爆发》并自研《冰火魔厨》等手游。实际上天戏原本就有关系密切的兄弟厂商布鲁潘达专司页游/手游的代理与发行，这次自己跳出来直接代理手游就是为了表明自己不但能做好端游，同时也能做好手游。在2015年，有同样表现的端游厂商并非只有天戏一家，随着腾讯、网易、完美等先后进军手游，国内的二线端游厂商们也在挣扎着挤进来，久游、中青宝等厂商都在努力将自己打扮成一个“懂手游的端游厂商”形象，至于当年“超越《魔兽世界》”的豪言则已经没有人记得了。

2014年底，自IP之后手游圈内炒作最热烈的概念就是“重度手游”，各家厂商高唱手游重度化是2015年的大势所趋。在厂商眼中，对这一趋势最有利的证据就是手游流水在短短一年之内已经水涨船高，从千万级别以光速迈向亿元级别。越来越多的所谓重度手游开始从苹果畅销榜中跳出来，转而主攻“流水”概念。其中2015年春节期间游族新上市的《少年三国志》无疑最具代表性。“春节游戏不休假，20天流水破亿”的媒体文章在春节结束后的半个月时间里几乎覆盖了大多数的手游媒体。“从《萌江湖》的千万级手游，到《女神联盟》的数千万级手游，再到《少年三国志》的亿元级别手游”，这是游族对自己的宣传评语，游族显然想通过《少年三国志》树立2015年重度手游的新标杆，此后没有破亿流水的手游都不好意思拿自己的数据做文章了。

亿元流水、短期破纪录，这样的宣传方式是不是似曾相识？没错，这正是几年前页游领域惯常使用的宣传手法。再看看游族，就是一家依靠页游起家的游戏厂商。游族曾经的页游成绩斐然，对页游的整套运营流程都非常熟悉，而它转战手游，先通过模仿《大掌门》制作出同类卡牌手游《萌江湖》，做完技术储备之后，它推出《女神联盟》手游版，已然是将大部分页游元素往手机上搬的节奏。而到了《少年三国志》，它从游戏内的系统到游戏外的宣传清一色的以页游形式运营，所有运营思路的都指向一个目标：那就是不顾一切地刷新“流水”的上限。别的不说，只看《少年三国志》滚服的速度之快就可见一斑。

以3月9日为例，《少年三国志》安卓端一天就开新服4组，平均4小时便开一组新服，而且这还没有计算苹果端与腾讯应用宝专区等限定服务器（苹果端平均2天开一组新服）。同时，游戏内容也配合滚服，玩家进入游戏之后会领到丰厚的礼包，主线流程非常之快，很快就进入游戏的核心数值比拼之中，当面对当前服务器中的大R时一般玩家只有两种选择：花钱或是换新服，无论是哪一种结果，官方的目的都达到了，服务器也便跟着滚动起来了，流水自然水涨船高。

然而以这种方式刷出来的游戏真的是一流游戏的代表吗？相信每一个真正的游戏玩家心中都有答案。中国的页游在激发人的本性欲望方面是世界一流的，在数值计算与内购痛点设计上也是世界无人能出其右，然而当一款游戏只剩下数值与欲望时，它便失去了最重要的东西，这也是中国页游一直被玩家与游戏人视为业界毒瘤的原因。而现在，页游这个毒瘤开始流向手游领域，并且以“重度游戏”重新包装自己，还真的忽悠住了许多的投资人甚至厂商。饥寒交迫的传统端游厂商纷纷将“重度游戏”当作是扭转自己2015年命运的救命稻草，殊不知那是页游厂商挖的大坑，见其利而跳下去的只会成为陪葬。

说来说去，中国的游戏市场最为悲剧的就是，市场销量的高低往往并不能客观反映游戏品质的高低，赚钱的并不一定是好游戏，好游戏并不一定赚钱，而对于厂商或投资人而言，做游戏不是慈善而是要有利可图的。正是这个矛盾让页游毒瘤在中国游戏市场里有了生长的土壤，无法根除，并且开始扩散。如果2015年中国的手游真的走向由页游定义的所谓“重度”，那么中国手游恐怕永远要与世界一流说再见了。P



格斗游戏：小众游戏世界中的曙光

文 | XxisBacK

说起格斗游戏，笔者总是会想到高中时的一幕：几个小伙伴在周五的下午利用班级的电脑打“拳皇”，一招一式，你来我往之间忘记了时间，最后因为门卫的疏忽，而将一行人统统锁在地下车库里。现在回想起来，除了当时那种寒毛直立，对于黑暗的恐惧之外，攥紧的拳头依然能感受到酣战之后的兴奋。正如每一个在街头音乐家身旁驻足聆听的观众都曾有个音乐梦一样，每当走进街机厅，穿过被情侣们霸占的娃娃机，来到充满烟雾和喧嚣格斗区域，无可抑制的“格斗魂”又会重新燃起。

拳皇97：拿不走的情怀

也许连SNK自己都不会想到，旗下火爆的格斗游戏“拳皇”系列中最火的一款，竟然是这么个玩意儿——当然仅限国内。不管是一线城市还是没人知道的小县城，街机厅中的格斗区域总是充满了古董式的《拳皇97》机器，更令人奇怪的是，尽管店主花了大价钱购置了最新的“铁拳”或是“街霸”街机，炫目的画面和拔群的效果依然无法把操着油腻手柄和各地方言的“拳皇97”玩家从机器上拉开。去年年底，在镇江万达广场的街机厅之中，因为“可不可以裸杀”的问题，两位成年男子血气爆发，兵戎相见，动起了刀子。面对大片的血迹和两个遭受重大打击的家庭，不得不说也许我们对“拳皇97”太过认真了。但从另一个角度说，也是这份“认真”，曾将这款游戏，或是人们对格斗游戏的认识推向高峰。

论坛、贴吧、水友群、直播间，无论你用什么样的方式去考察，总会得出个挺奇怪的结论：如今的格斗玩家分布，集中在三个完全不同的地区，分别是大陆最南端的广东、深圳，大陆最北端的东北地区，以及深处内陆的四川地区。夹在中间的虽然依旧有不少高手“大隐隐于市”，但却始终也形成不了脱开网络的线下群落。细想下来，这样的现象并不难解答：街机乃至整个街机文化都从广州登陆，进一步向全国辐射，成为“东道主”的广州地区，自然拥有着浓厚的“格斗氛围”。不少街机和街机手柄的生产商落户广州，连当地的电视台——广东体育频道，也会播放一些诸如《生死格斗online》等关于格斗游戏的内容。而东北地区对格斗游戏的独特偏好，

倒不如说成对“拳皇97”的热爱，火爆的游戏内容符合东北人的豪爽性情，加上一大批拿得出手的“97高手”，许多当年在“危机四伏”的街机厅流连的东北老爷们如今依旧在圆着当年未被满足的梦。至于四川则更好解释一些，作为生活闲适的内陆地区，四川的“游戏宅”“动漫宅”比任何其他地区都要更加密集，这也形成了其本身独特的“游戏氛围”。

关于“拳皇97”，能说的实在太多，从游戏的流行，到论坛的建立，再到著名的“南沈之战”（南京和沈阳97高手决战），这样一款人物之间平衡性极差、bug满天飞的游戏却给国人留下了不少美好的“格斗经历”。随着电脑和网游的普及（特别是网游），加上格斗游戏对PC端的不重视，仿佛是一瞬之间，格斗变成了连小众游戏都嗤之以鼻的物件。有人问：“为什么国人只喜欢玩《拳皇97》？”事实上，在《拳皇97》之后，我们再也看不到疯狂的格斗玩家和庞大的格斗群落了。

DNF：街机和格斗的普及者

格斗游戏也许永远不会消失，但在传播方式和新手的接受度上，格斗游戏在国内如同单机一样，被远远地甩在了网游的身后。《魔兽世界》和一大票“类魔兽世界”的游戏让许多在街机厅里度过童年的玩家没有机会使用摇杆，许多的90后、00后甚至从未玩过格斗游戏。直到2008年，腾讯做出了自己在网游事业上最重要的举措：代理韩国横版街机网游《地下城与勇士》，简称DNF。

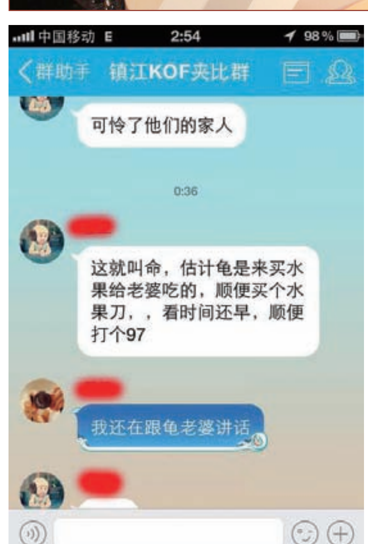
这样一款在高手眼里根本算不上格斗游戏的“小学生网游”，为何能如此之火？除了游戏本身不错的游戏性以外，有人说，DNF唤起了许多人童年的街机记忆。这样的说法是否正确我们无法确定，但以目前DNF的玩家年龄上判断，他们中的许多人正处于和街机厅“擦肩而过”的年纪，也许他们曾经去过街机房，看到过别人噼里啪啦地玩过格斗或是其他什么横版过关游戏，由于没有可支配的金钱，加上技术上的硬伤，在他们眼中的街机厅往往可望而不可及，尽管游戏本身并无值得称道之处。逐渐长大的这批人在接触电脑和网游之后，DNF对于他们无异于是一系列俗套网游中的“清流”，让其体验到儿时未能体验的街机游戏感觉。

那么DNF究竟能不能算得上是格斗游戏呢？如果能算的话，也只能是简化版的格斗。游戏之中依旧引入了许多RPG或是网游之中的经典设定：技能加点、装备等









左上：KOF2001的最终BOSS，儿时的噩梦

左下：别人家的街机厅……不会出现国内被“拳皇97”统治的现象

右上：广东体育频道《超级游戏》节目

右下：“砍人事件”的水友讨论，现场图就不放了

等。同时为了降低游戏的操作难度，技能被设定为“一键释放”而非“方向键+攻击键”的设定，玩家需要考虑的只是连招的搭配，而非技术的熟练。在网游市场上，这样“快餐式”的改动使得许多玩家能够第一时间进入游戏并发现乐趣，符合市场规律，然而这样一款带有格斗属性的网游却并没有博得格斗老玩家的青睐，也许在他们的眼中，上手难度如此之低的游戏早已经不能算是格斗了吧。

不像DNF，对格斗游戏还远度更高的《生死格斗OL》却在2011年停止了运营。《生死格斗OL》前身为日本著名格斗游戏《死或生》，网游版本则是试图让国内玩家能够更好地了解这样一种游戏类型，结果却并不理想。失败原因？格斗本身的小众属性。数十个不同的人物，熟练其中任何一个都需要很长的时间，而在此之前玩家很难获得哪怕是一丁点快乐。很少有新手会在上来就连输了十几盘之后还继续游戏的，将主机或街机平台上的作品生搬硬套上PC的简单做法不会引发玩家的大规模热潮，无论你的题材是“拳皇”还是“街霸”或是任何一款经典格斗游戏。腾讯在DNF之后推出的一款“仿拳皇”式网游《炫斗之王》就是很好的例子，尽管制作上和SNK进行合作，各方面也都做的不错，但就是没人玩。换句话说，国内“97”还没死绝，为什么要去玩你这个“仿制品”呢？

从街机到STEAM，从论坛到直播间

另一个国内格斗游戏始终冷门的原因是街机厅文化的“扭曲发展”。本应该是挺和谐的街机厅，先是因为监管不够导致成为家长口中“你敢去我就敢打死你”的地方；而后又因为监管力度太强，随着一系列“游戏机禁令”变成了真正意义上的不良场所。辗转千回，在连“拳皇97”的势头都开始慢慢消退之时，让拥有众多PC玩家的国内游戏圈能够拥有“格斗游戏一席之地”的，则是V社的STEAM平台。

许多人对STEAM的认知很简单：这是一个玩正版游戏的地方，花钱买游戏，然后，玩。事实上STEAM的强大之处在于资源整合能力：把所有正版玩家聚集起来，提供游戏、平台以及社区。这恰好为格斗游戏提供了机会。如果说《拳皇97》是因为街机厅而火的话，那么在街机厅落寞之后再也没有一个平台能承载得起任何一款格斗游戏……除了STEAM。



左上：“南沈之战”中南京选手秦虹

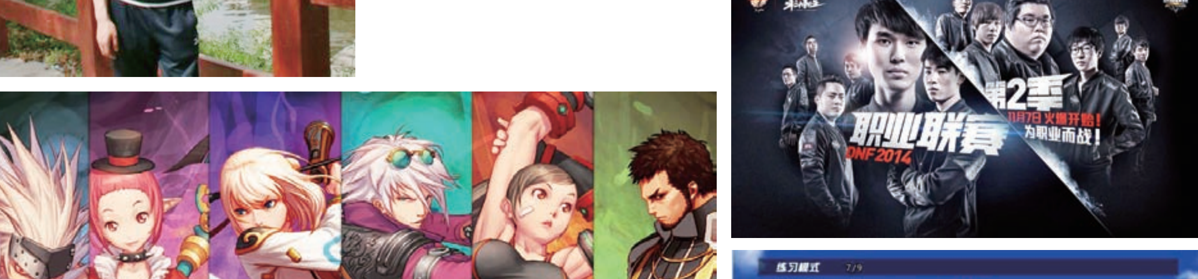
左下：DNF从宣传上就已经拉到了一批动漫粉丝的心

右上：相比于格斗，DNF还原度更高的也许是横板过关类游戏

右中：毕竟抱住的是腾讯的大腿，DNF的职业联赛办的也是风生水起

右下：《生死格斗OL》对《死或生》的还原度很高，这也是其失败的原因之一











2011年7月1日，发行两年之后的格斗游戏《街头霸王4》登上了STEAM平台。“街霸”系列无论是身世背景、制作水平还是海外受欢迎度，和“拳皇”相比都是有过之而无不及，在STEAM平台上线之后，越来越多的人开始关注《街头霸王4》。两年之后的2013年9月14日，“拳皇”系列正统续作《拳皇13》登陆STEAM，国内众多“拳皇”爱好者也终于从“拳皇97”“拳皇98”的画面之中解脱出来。说得再直白一些，STEAM的出现让“玩格斗游戏”这件事变得“高大上”了起来：本来是从家里偷点钱去街机厅爽一把，现在是安心地在房间里玩正版。同时，有了STEAM，一些较为小众的格斗，诸如《苍翼默示录》，也开始越来越为国内玩家所知。

如前文所说，世界上任何一个格斗游戏圈子都是相对的“闭环”，环外的玩家难以进入，环内的玩家舍不得走出，一定程度上还会不经意的排斥新手：毕竟又多了一个对手嘛。国内的许多格斗游戏论坛也是如此，如果你不是格斗游戏玩家，也许一辈子都不会知道这样群体的存在。这样的环境下，“新手”如何了解并尝试格斗游戏呢？光靠STEAM时不时来一记的折扣远远不够，但游戏直播也许能行。随着直播行业的发展，越来越多曾经的格斗游戏高手尝试着走向镜头前展示自己的技术，也吸引了越来越多的观众。本来游戏直播的针对性就不高，许多玩家只是抱着随便“逛逛”的心态点开直播平台，那么格斗游戏被看到，被喜欢，被尝试的几率也就越高。尽管大多数直播平台的监管和专业程度普遍不高，但对于格斗游戏的宣传却起到了很大的作用。

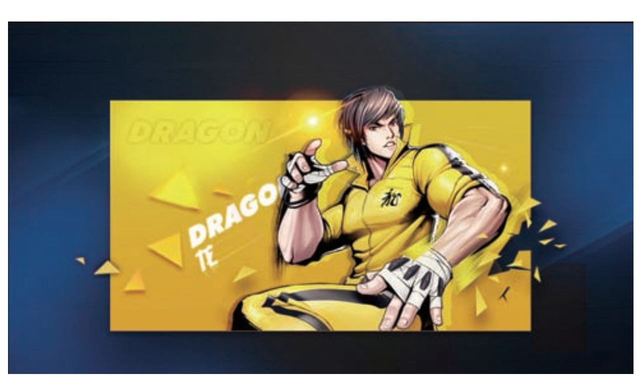
另一个让人没有想到的是，直播平台还带来了格斗游戏赛事。说起格斗游戏赛事其实是挺尴尬的一件事，单单从奖金上论就让人无法接受：作为全球最顶级的格斗赛事EVO，其2014年《终极街头霸王4》的冠军奖金大约是160万日元，约等于……83376人民币。也就是说你苦练十年，拿了世界冠军发现连正常工薪家庭的年薪都不如。格斗游戏赛事的低奖金和其小众的本质有直接关系，连玩的人都没几个，还怎么拉赞助？不过有总是胜于无，如果国内有赛事能够让高手抛头露面，让新人有崇拜的对象，格斗文化才能“一代代”地传接下去。而格斗游戏赛事相对于其它电竞赛事来说举办相对容易，所以也成为了直播平台率先尝试的对象：斗鱼TV的“斗鱼杯”覆盖了《拳皇97》和《终极街霸4》；火猫TV的“A联赛”将比赛做成联赛制，保证了选手们一直有比赛可打。虽然比赛规模和比赛奖金都不高，但随着赛事的逐渐发展，战队、联赛的形成，这些比赛有可能成为国内格斗走向职业的第一步。

写在最后：少年，你想要玩格斗么？

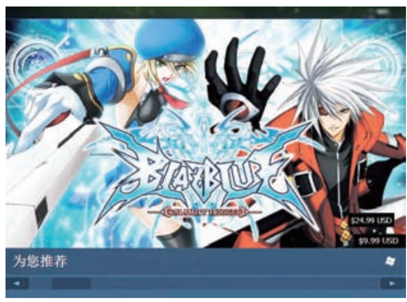
“我觉得，我投入游戏的时间之多，是其他人根本无法想象的。对手如果玩10小时的话，那么我玩30小时，对手若投入100小时的话，那么我就算300小时也会接着玩下去。就是这样的觉悟。”——梅原大吾自传《持续获胜的意志力》

熟悉格斗游戏的玩家不可能不知道这样一个神一般的人物，17岁的世界冠军、2004年EVO上的神奇翻盘，梅原大吾用自己的努力向所有人证明：执着于一件事上的人究竟能够爆发出多大的能量。如今的梅园已经接近三十岁，早就过了许多人心目之中最佳的“竞技时间”，但仍旧活跃于世界各大比赛的赛场之上，为许多年轻选手做出榜样。

也许梅原大吾，或者其他同样优秀的格斗游戏玩家所给我们带来的，早就超过了游戏本身。贝克汉姆和科比选择的运动不同，但他们的精神却能给我们带来同样的感动。格斗游戏也是一样，如果你用心投入，就会得到超越游戏本身乐趣的东西。P











上左：腾讯《炫斗之王》不算是粗制滥造之作，但依然没有达到腾讯的预期

上右：即使不玩格斗游戏，当成励志书籍也是很不错的

下左：STEAM让许多玩家有机会接触这样更小众的格斗游戏

下中：由斗鱼TV举办的“修罗门”格斗赛事涵盖了众多赛项目

下右：格斗摇杆生产商“美加师”和“雷蛇”早就开始赞助格斗游戏玩家成为职业选手

百花齐放话《拉密》

文 | 摩卡

《拉密》（Rummikub，又称以色列麻将），是以色列人Ephraim Hertzano于1930年在自家后院子用手工制作的。靠着沿街叫卖或者在小商店寄卖等方式来销售。不过游戏确实是好游戏，慢慢的就有了口碑而广为人知。

现代意义的《拉密》是1977年正式推出的，距今已经快40年，推出了这么久的好游戏自然是版本众多，下文中就盘点一下《拉密》的多个版本。

开始正文之前，先普及一下桌游版本的知识，版本的区分方式有很多种，比如说按语言分，流行的桌游有十种八种语言的版本很正常（比如说本文的主角《拉密》，据云已经有24种语言的版本了），不过严格说来，德文版也好、英文版也好，游戏还是一个游戏，因为玩法是一样的，而且像《拉密》这样的数字游戏，不同语言的版本，也就是说明书的文字不同罢了，阿拉伯数字又能有啥区别。

一种语言的版本，不同的出版商、不同的出版批次，游戏包装盒的封面差别也会比较大，不过这也不算是游戏的不同版本。

桌游都有参加人数的限制，比如普通版的《拉密》可供游戏人数是2-4人，如果想5个人玩6个人玩，怎么办？放心，有《拉密XP》（Rummikub XP）可玩。这种版本的区分方式就是以游戏人数来分的，知名的桌游，有很多都有支持不同人数的游戏版本（比如说著名的《卡坦岛》也有6人版本）。除了人数上的拓展，游戏规则玩法上也有进行拓展的，这在桌游圈里也很常见。

在同一游戏机制下，也可以套用不同的背景，比如说某历史模拟游戏，在西方就是汉尼拔对西庇阿，到了东方就是汉匈战争了。这样的套用，玩法一般没啥改变（或者是依托游戏背景做一点点调整）。对于《拉密》而言，没有历史背景可变，但数字可以变成字母，于是就有了“字母拉密”（Word Rummikub、letters Rummikub），这也算是版本的改变。

除了以上说的这些情况，还有以材质来分版本的，拿麻将来说，有纸牌版，也有象牙、塑料之类制成的“方块儿”版。

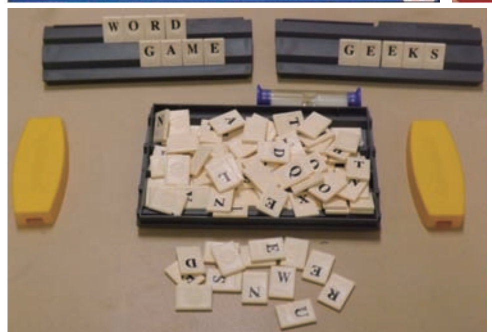
下文就开始介绍《拉密》的版本，分属于上文说过的各个版本类型，就不再做条目细分了。



↑《拉密》的历史悠久，销量巨大，所以游戏的包装盒也是五花八门啥样的都有









↑《拉密》的5-6人版本是通过扩展牌熟来实现的，游戏在规则方面并没有多少改变
↓《拉密》的字母版，玩起来难度要大于数字版本

《拉密》标准版（Rummikub）

最早的《拉密》规则，据说包括美国拉密、以色列拉密、国际拉密三种，但目前我们玩的，就只是以色列拉密的规则了。

《拉密》这款游戏，本栏目之前介绍过，现在就简略地说一下玩法。《拉密》有106张牌，其中104张印有数字，从1至13，并且有四种颜色：黑、红、蓝、橙，每种颜色、每个数字均有2张牌，剩下的2张为Joker牌，Joker牌通常会印有红黑两张笑脸。

每位玩家起手从这些牌中随机抽出十四张，剩下的面朝下堆到场中。玩家轮流进行游戏，每次轮到自己时玩家必须打牌或弃权（如果弃权则必须从牌堆拿一张放入手牌）。

游戏中玩家打牌的原则是在场中凑出牌组，牌组有两种形式：同字（group，三张或四张不同颜色但数字相同的牌）、顺子（run，三张或以上颜色相同的连续数字）。

玩家在一局游戏中打的第一手牌总和数字必须大于等于30，否则就只能宣布弃权，将出牌权交给下家，这在游戏中叫做“破冰”。“破冰”后即可随意出牌，可以出任意多张，也可以移动场中已经形成牌组的牌让它与自己打出去的牌搭配，但无论如何，最后在场中的所有牌都要安置在牌组中不能落单。如果玩家出牌后无法完成这个要求，他必须把牌收回来，将场中的牌恢复原状，并抽牌三张作为惩罚。

先把牌出完的玩家获胜，如果牌堆的牌抓完时没有玩家把牌出完则为平局无胜利者。当然也有些变体规则，会计算先出完的玩家本局赢多少分，具体算法这里不再多说。

《拉密XP》（Rummikub XP）

《拉密》标准版可供游戏人数是2-4人，《拉密XP》则可供5-6人同时游戏。同《拉密》相比，《拉密XP》的牌变多，具体说就是Joker牌不再是2张而是4张，1-13的数字牌也从黑、红、蓝、橙各两套变成各三套，总牌数由106张变成了160张。

就玩法规则而言，《拉密XP》与《拉密》没有明显区别，但4人游戏和6人游戏的节奏和对抗强度，还是有很大的区别的。

顺便说一下，手头没有《拉密XP》还想6人游戏的话，可以用两套普通的《拉密》组合出一套《拉密XP》来用。

拉密字母版

把《拉密》中的数字牌换成英文字母牌，会是什么样？这种尝试显然已经做过了，《Word Rummikub》《letters Rummikub》就是这样的游戏（名字不同，玩法差不多啦）。《拉密》中是拼数字，而这些“字母拉密”，拼的是英文单词。

大家都知道，英文有26个字母，但每个字母的使用频率是不一样的，据权威统计，出现频率较高的9个英文字母分别是A、E、H、I、N、O、R、S、T，出现频率较低的8个字母分别是B、F、J、K、Q、V、X、Z。所以，不像《拉密》中每个数字牌的数量一样多，“字母拉密”中的各个字母，数量是不一样的。比如《Word Rummikub》中，110个字母牌2个Joker，字母牌中a有7个，而e有18个，q和x则只有1个。当然，这个分配比例，和英文中字母出现频率并不一一对应，这一点玩游戏时可是要注意了。

这款游戏很推荐小朋友玩的，寓教于乐，事半功倍。

《拉密》骰子版（Rummikub Dice）

这款游戏，虽然也是“拉密”集团中的一员，但玩法与前面提到的游戏差别就比较大了，游戏的组件不再是数字牌，也不是字母牌，而是骰子。

游戏中共有9个骰子，当然，这些骰子不是普通的骰子，虽然还是六面骰子，但骰子面上的数字可不是1-6，而是

1-13。9个骰子是54个面，4种颜色1-13的数字占52面，加上两个Joker，一共是54面。

游戏时，玩家投9个骰子，看冲上这些面的数字，然后找出其中的若干个骰子组成group或者run，没有用到的骰子，可以投第二次，投出后可以补充到已经组好的group或者run中，剩下的骰子，还可以投第三次。

这游戏的难点和乐趣点在于算分，普通的顺子，有几个算几分，比如黑色的5、6、7、8组成的顺子，就是4分。同字也是一样，有几个算几分，比如红10、蓝10、黑10组成的同字，是3分。除了这些基础的得分方式，还有组合得分方式，比如你现在投出了黑色4、5、6，红色6、7、8，还有1个蓝色的6，该是多少分呢？黑色4、5、6是3分，红色6、7、8是3分，一共6分？不是这样的，因为这里面还有个隐藏的黑6、红6和蓝6，也是3分，所以以上的组合是9分。

游戏还规定，如果你把9个骰子投出的结果都纳入到你的group或run中，得分还会更高，这样的组合，group和run混搭的是15分，纯的group或run组合是20分，而9个骰子组成一个run，则是最高的30分。

说起来，“拉密”的别称又叫以色列麻将，而这个骰子版，确确实实有点儿像麻将了，算分就像麻将中的算番，混一色一条龙什么的……

“拉密”Junior版

同数字版一样，Junior版也不是单指一个游戏，而是一大票给小孩子玩的低龄版“拉密”。这一票“拉密”的共同特点就是画面漂亮、卡通化，前面提到的游戏，要么是数字，要么是字母，简洁大方，但绝不美观，而这些低龄版“拉密”，一般牌上会配上卡通图案，相对来讲包装盒也要美观的多。如果家里有不到5岁的宝宝，建议就买这种Junior版玩。

其他版本

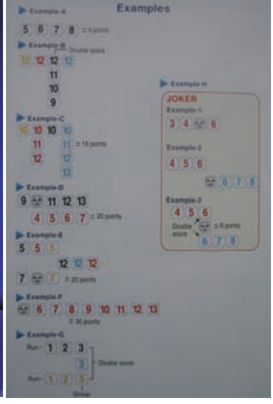
一般的“拉密”游戏，牌片都是小塑料片，大小大概是2.5cm×4cm，厚度大概是0.2-0.3cm，这样的牌，在桌面上是立不住的，所以游戏配件中都有牌架子。不过，现在有麻将版的《拉密》了，名字叫Rummikub Club，每张牌都如麻将牌大小，可以立在桌子上，绝对的高端大气上档次哈。

结语

《拉密》是好游戏，桌游爱好者建议都入一个，当然财力允许的话，每个版本都买一套就好了（悄悄告诉大家，这是笔者的梦想）。如果实在不想买却还想玩，那就去买两副扑克牌吧，去掉两个Joker，正好是标准版《拉密》的配置……P









↑《拉密》骰子版，游戏规则很有趣，算分规则要比普通版复杂不少
↓《拉密》立体版，看起来和麻将就更像了





←儿童版的“拉密”，包装盒面及牌面，都显得可爱的多

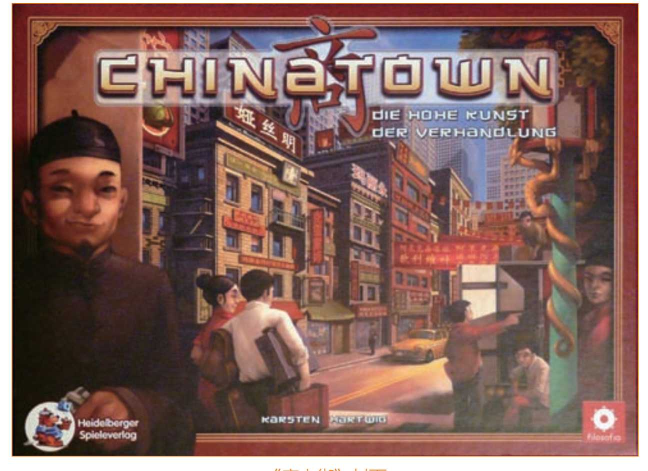




唐人街

●游戏名称：**Chinatown** ●中文译名：**唐人街** ●游戏人数：**3–5人** ●设计者：**Karsten Hartwig**
●出版公司：**Filosofia Edition等** ●出版时间：**1999年**

这不是一款新游戏，不仅不新，实际上它已经推出了15年了。为什么在这个时间点介绍这款游戏呢？因为本游戏的玩法中有“讨价还价”的环节，现代人工作紧张，难得的休息时间大家聚会的时候，需要这种类型的游戏。同时，这种套用中国文化背景的桌游，先天会有一些亲近感，普通玩家更容易投入进去。



《唐人街》封面

游戏的背景是上世纪六十年代的纽约唐人街，快速增加的人口使得唐人街的规模急速增加，吃苦耐劳的华人开始购买房屋、经营店铺，为自己的梦想而辛勤劳作！

游戏的版图就是模仿当时的唐人街，分为6个街区，街区共85栋建筑，以1～85的序号标记。游戏共进行6轮，每轮算是一年的时间，从1965年一直到1970年，游戏很贴心的用生肖来辅助，就是从蛇年到狗年，颇有些中国特色。

游戏的主要配件包括85张建筑卡片、90个店铺卡片、150个所有权标志（5色，每色30个）、84张钱币卡牌、一张游戏版图和一些指示物或提示物配件。游戏支持3～5人，推荐是5个人玩。玩家拿取游戏币50000，然后开始游戏。每轮游戏都分为5个阶段：1.获得建筑卡牌；2.抽取店铺卡片；3.谈判交易；4.放置店铺卡片；5.获得收入。建筑卡牌一共85个，第一轮每人暗摸5张（5个玩家时），选留3张，另外两张放回建筑卡堆。同样的方式，玩家再抽取店铺卡牌。接下来是最为关键的谈判阶段，玩家的所有游戏资源（建筑卡，不管是不是上面已经有店铺、店铺卡、金币）都可以作为筹码，玩家可以和任何其他玩家交易，次数也不限，交易也没有任何规则，只要交易双方认可就行。如果你真能口吐莲花，用10000美元（游戏最小货币单位）换得对方全部资产，也可以。第4步是放店铺卡，店铺卡必须放在自己拥有的建筑上。接下来是获得收入环节，就是算分，原则上一个店铺10000美元，但如果同类的店铺相连，则可以多获得收益（具体要查看收入对照表）。相连必须紧挨，对角放置不算相连。不同的店铺还有最大规模的限制，看店铺卡上的数字就知道，标3的海鲜店，最大规模是3间相连，可获得50000美元，而标4的珠宝店，如果只是3间相连，就不算达到最大规模，就只能获得40000美元了（如果能达到最大的4间相连，可获得60000）。

如此往复，游戏进行6轮，拥有最多金钱的玩家获胜，如果金钱相同，则拥有最多店铺的获胜。

规则就讲到这里，最后要提醒大家的是，这种游戏通常是闷声发大财，记得一定要低调，同别人争得面红耳赤不但有损形象，受到众人“联合抵制”就更与胜利无缘了。P





▲图板右下的生肖计年颇有中国特色
▶游戏的大图板和其他配件

THE WALKING DEAD

THEWALKINGDEADGAMES.COM

telltale games

关于“章节式”售卖游戏

《生化危机启示录2》来了，和以往不同的是，这次却扛着“章节式”售卖的旗号。顾名思义，玩家不用一次性购买所有章节，而是分章购买。这样的售卖方式究竟会给游戏和玩家带来什么样的影响呢？

章节式的剧情：不错的餐后甜点

“如果你想把某款经典大作改编成电影，那么问问Telltale Games的意见应该没错。”

文丨XxisBacK

提到Telltale Games这么个公司，也许大多数人的第一印象是《行尸走肉》。作为美国佬们永不变味的“精神食粮”，这部僵尸和求生题材的漫画被成功的移植到电视屏幕上，成为高收视率的美剧……当然也逃不过Telltale Games之手，同样被改编成成功的剧情向解谜游戏，并且按章节式进行发售，像是可以“玩儿”的影视剧。

然而Telltale Games的成功并不是众多策划们脑袋一拍之后想出来的“美剧式售卖大法”，而源自于其深厚的冒险解谜游戏设计功力，作为漫画改编游戏的“业界惯犯”，熟练地将漫画剧情转换成高互动体验的游戏早就是家常便饭，而经过修改之后的剧情往往玩起来更加别致，比如？比如这部已经发售两章的《无主之地·传说》。

作为一名“无主之地”系列游戏的忠实粉丝，一开始让我玩《无主之地·传说》我是拒绝的，特别是知道原游戏开发商Gearbox不招兵买马赶快开发《无主之地3》，反而在捣鼓着“射击版DotA”《为战而生》的时候。因为我无法想象一个试图营造满屏幕元素伤害的劲爆美漫风格射击游戏，是如何能够和冒险解谜题材相结合在一起的。而原



来两部作品中所体现出的“第一人称版暗黑三”“刷刷刷”“屠龙宝刀，点击就送”的Loot乐趣，在《无主之地·传说》的介绍之中似乎也完全看不见。事实上，“无主之地”系列每一款新作或者每一次更新，玩家们最关心的问题不是剧情，而是“有什么强力的新武器么？”所以从某种意义上说，《无主之地·前传》中的“激光枪”以及“冰冻属性”从一定程度上缓解了玩家们对于这款“无主之地大型DLC”的怨言，而对于这款像极了国内手游厂商用惯了的“换皮”手法制作出的《无主之地·传说》，相信一定有玩家像我一样将其选择性忽视。

是的，挺错误的决定。就像《魔兽世界》老玩家会在通宵刷完副本、在塞得满满的背包里挑挑选选时还不忘抬头欣赏一下日出一样，在体验了无数遍“穿着极品装备狂虐Boss”的快感之后，我也早就习惯于在“无主之地”世界观里所创造的潘朵拉星球上上窜下跳了，换个地方作战还真的会有点不习惯。也许很多“无主之地”的玩家自己也没发觉：游戏本身过高的可玩性反而导致了死粉们对剧情上的无限渴望。“宇宙里剩余的塞壬到底长啥样”“其它几个造枪大厂到底发生了什么”“摩西和她N任老公那些破事儿”这些鸡毛蒜皮的问题们被玩家在论坛和贴吧里一遍遍的讨论，就连制作组在游戏里的墙上随便弄张海报都能被人撕下来分析半天。奈何Gearbox坑挖的太深，于是顺手丢了一些给《无主之地·传说》填上，也让玩家们“大快朵颐”了一回。

和《行尸走肉》一样，《无主之地·传说》同样以章节形式售卖，目前已经更新到了第二章。不得不承认，把AVG游戏以章节形式剖开之后再一片片地喂给玩家效果绝对不止翻倍，本来玩家要的就是剧情，所谓的QTE和其它成分不过是让你的双手适时地动起来，增加游戏本身的互动性罢了。那么，用“剧”的形式做“剧情”绝对比把一大坨做好的CG动画直接扔到玩家脸上的效果好上不少。尽管Telltale Games早就被人吐槽过“游戏中选择完全无用”，也就是说你不管是选择像个懦夫一样活着还是像个英雄一样作战，结局不变，该死的人还是死了，想泡的妞还是拒绝了你。不过出色的剧情安排和完美的原作代入感依然救了《无主之地·传说》，老练的讲故事手段和情节安排也让这款游戏成为补完“无主之地”世界观的必玩之作。

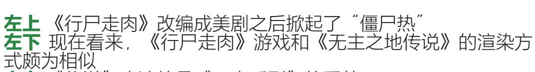
《无主之地·传说》并不能代表所有的章节式售卖游戏，譬如《生化危机·启示录2》，作为“生化危机系列”正统作品，强行拆成章节式丢给玩家难免有点“赶趟儿”的意思。而之所以《无主之地·传说》能在粉丝中获得好评，也正是它“餐后甜点”的属性：吃完了大鱼大肉，山珍海味，来那么一两客冰淇淋想必是极好的。在游戏之中“突突突”了数十小时，放下枪械仔细品味下游戏的世界观，一样让人浑身舒畅。而“章节式售卖大法”作为点缀在《无主之地·传说》这道“餐后甜点”上的那颗樱桃，不仅涨了卖相，还满足了某些独特的水果爱好者的口味。










左上 《行尸走肉》改编成美剧之后掀起了“僵尸热”
左下 现在看来，《行尸走肉》游戏和《无主之地传说》的渲染方式颇为相似
右上 “传说”应该算是“无主系列”的番外
右下 还记得这货么？帅杰克无脑崇拜者——中山教授



当游戏可以连载就意味着游戏可以烂尾

“当游戏可以连载，就意味着我可以只玩其中一半，我喜欢的那一半。”

文丨isblue

最早开始以连载形式出现的东西是什么？

金庸在《新晚报》上连载武侠小说并不是最早的，更早可以追溯到我国传统的说书人“预知后事如何，且听下回分解”的形式。说书人搭好大纲，就开始在日复一日的过程中添加故事的血肉，这样做的好处很明显，那就是可以与听众互动，听众喜欢哪个人物，就可以给这个人物更多的笔墨，插叙倒叙方式众多，而遇到听众不喜欢的内容，则可以一笔带过不再多说。当然这样做的坏处也很明显，那就是好多故事被拖得又臭又长，常常是上个月说到武松打虎，到了下个月这只老虎还没有被打死。而比起拖沓更糟糕的是有些不欢迎的作品甚至直接烂尾、腰斩，没有了结局。

从说书人发展到文字小说、电视、动漫，如今游戏也开始尝试分章节发售，这到底算不算是好现象？客观来说，这是好事没有错，但它需要满足几个重要条件之后，才能从“看起来是好事”走向真正是好事。

在单机时代，把一个完整的游戏分成几个部分来卖一直受到玩家的鄙视，典型的案例是光荣的《三国志》总会在发售一年后推出资料片（PK版），在许多光荣粉丝的眼中，没有PK版的《三国志》往往是一个残缺品，只有在PK版推出之后，游戏的Bug才得以修正，人物才被追加完整，更多的游戏模式与细节调整让游戏的整体体验上升一个台阶。这种感觉越是到后面几代的《三国志》给人的感觉就越明显。而光荣自从在《三国志》系列中通过发售PK版尝到甜头之后，便把这种一个游戏拆开卖的思路推广到了它的所有产品线上，比如此后的《真三国无双》从4代开始每代除了“猛将传”之外还要再发售一个“帝国”的版本，可谓是一个游戏拆成三份卖。

光荣的这种做法并不是单机时代的个例，在欧美如暴雪这样的厂商同样通过资料片的形式提升游戏的体验，无论是“星际”还是“暗黑”资料片的推出都让游戏焕发出更耀眼的光彩。到了“星际2”的时代，暴雪都已经不满足于一个游戏拆成两份卖，而是拆成了三份，最后一部资料片至今仍未上市。

严格来说，单机时代的游戏拆分资料片与今天讨论的游戏分章节发售还是有所不同的。打个比方，游戏资料片的形式更像是一本书推出之后受到欢迎而推出续集或外传，而如今的游戏分章节发售，则更像是把一本书撕开一页一页地卖。从卖一本书到卖一页书的转变，正是通过网络游戏来实践的。

但凡活到如今的网游，没有一款是没有推出过资料片的，存活时间越长的网游，推出的资料片越多，如《创









左上 《魔兽世界》的新资料片每次都给人带来新的体验
左下 ADV最早尝试分章节发售
右上 茶馆说书大概是最早的“互动连载”
右下 光荣每一代《三国志》都要推出PK版

世纪》《无尽的任务》《冒险岛》等作品都拥有无数的资料片，发展到《坦克世界》的时代，甚至游戏引擎都可以替换。在《魔兽世界》推出资料片后，玩家甚至已经无法体验早期游戏世界，因为整个世界随着资料片的时间线运转，旧世界的草木只留在老玩家的记忆之中，而新进入游戏的玩家体验到的，则是资料片之后的内容。

网游是一个多玩家互动的世界，这个世界要对玩家保持持续的吸引力，就必须真正地运转起来，让玩家不断地接触到新的内容才能留住玩家。于是资料片一个接一个地到来，它带来的不只是新的剧情内容，还要带来新的道具、新的职业，以及调整新的平衡。当一款游戏从单机走向网游，大数据的作用就开始显现，运营方可以检测到玩家的“潮汐”运动，哪些内容受欢迎就多做，哪些职业是冷门就调整平衡。在玩家的游戏过程中，互动的循环悄然间形成了，玩家通过游戏行为反馈给运营方数据：什么是他们喜欢的，什么又是他们讨厌的，而运营方就可以根据这些情况作出调整，在下一个资料片甚至下一个补丁中体现变化。

当然推出资料片并不是万能的，无论多优秀的游戏最终也要迎来落幕的那一天。但网游更新资料片的方式显然给新时代的单机游戏发行商们许多提示。单机游戏的分章节发售最初是从ADV（冒险游戏）开始的。ADV是一种最接近小说的游戏形式，甚至有人将它称为“视觉小说”，这种类似小说的游戏的确适于分章节发售，它可以借助传统的互动渠道得到玩家的反馈并对接下来的故事作出修正。但这两年来，游戏的分章节发售已经不再限于ADV，RPG甚至ACT都开始尝试以章节的形式发售游戏。

游戏发售形式的这种改变有一个重要前提，那就是数字发行的深入人心。在以实体版占据主导的时代里，分章节发售是不可能实现的。随着数字发行的推广，玩家可以像下载补丁一样下载游戏的每个章节，并方便地激活游玩。同时，分章节发行还有助于防盗版。对于数字发行商而言，这种发行方式已经变得越来越有利可图。

但总体上说，单机分章节发行还处于制作“大型DLC”的思路之中，并没有领会网游资料片发行的精髓——即玩家参与互动甚至玩家创造内容（UGC）。现在的单机分章节真是把一本已经写好的书撕碎了卖而已，在前一章发售之后玩家提出的意见或反馈并没有办法反映在后续的章节之中，游戏的框架与章节内容都是早已经规划好的，并不会因为玩家的意见而有所改变，更不要说将玩家的创意或设想的内容加入到游戏之中。

这就是单机与网游的不同之处。单机只给玩家个人创造一个世界，玩家游戏时间不长，所以单机游戏章节之间的发行不能间隔太久，否则玩家早就忘了此前的游戏内容，发行时间的限制让游戏制作方无法对玩家意见作出反馈。从这个角度来说，单机游戏的分章节发行有点只学皮毛浮于表面的感觉。而且对于核心玩家来说，本可以一次性体验的游戏被切割成碎片，对自己心流体验也会减分。如今的单机分章节唯一的用处，就是给玩家腾出时间去进行解说、分析与辩论，客观上倒是充实了游戏社交平台的用户创作内容。所以说，鼓励游戏分章节发售什么的，全是G胖和STEAM的阴谋。

拆出来的精彩

“包袱绝对是一种艺术。说书人说一场书，收一份钱，一场是一场，上场满堂下场凄凉并不少见，如何勾住听者，这学问并不小。”

文 | 莽月飘零

“预知后事如何，且听下回分解！”——说书人每每留包袱的经典语句总是会在结尾准时滑出。而这个经典语句前面必定会跟随一个包含悬念、疑团、千钧一发等关键内容：“只见他抬手一刀，说时迟那时快，张三转头避过，表面不动声色手底下却带上了埋伏。左手一扬，一支飞刀激射而去（醒木一拍）——欲知后事如何，且听下回分解！”

句中的“欲知”必定要降调扔出，“后事如何”一定要上扬甩来，“且听”一定要轻顿一下，不可拖长音，但却干净利落。“下回分解”字字干净，掷地有声，节奏饱满，这样说出来才中听，才好听，才有包袱范。

包袱绝对是一种艺术。说书人说一场书，收一份钱，一场是一场，上场满堂下场凄凉并不少见，如何勾住听者，这学问并不小。相声的包袱主要以逗笑听众为主，不怎么讲究悬念，但前期铺垫尤为重要，七拼八凑，八竿子打不着的玩意胡乱说一通，突然一语窜起还外带笑料，一股脑的扔出来，效果不一般。在大洋彼岸的美国，美剧的命运受制于收视率也需要想着法的在每集结尾留一个悬念包袱，下集开头再打开来，因果曲折来龙去脉才完整。随着人类讲故事手法越来越刁，故事的载体也越来越丰富，包袱手法也越来越高明，总用半个故事吊着你是包袱的精髓。用欣赏的眼光来看，这种不完整也美得别致，那种戛然而止、心痒难耐、欲壑难填的被吊胃口的感觉也是一种绝佳体验。

如今，故事的高级载体游戏也被拆分开来，也开始卖弄起了包袱艺术，不过这种拆出来的精彩还带给我们更多内容与思考。

“闪开！让专业的来！”

一个好故事需要两方面发力，本身就是一个好故事为其一，用一个绝佳的方式讲出来为其二，如果两者结合，那么讲出来的故事必定精彩绝伦。游戏作为故事的高级载体，承载故事的精彩与否也逃不开这两方面，那么问题来了，挖掘机，不对，咳。

那么问题来了，一个故事必定有铺垫和高潮之分，全程高能的故事不存在，没有铺垫叙事就没法衬托高潮。传统游戏发售方式是将整个故事丢给玩

家，允许玩家存档读档，欧美大作一般都是允许随时随地存读档，如同一本书，看累了插支书签就能来个回笼觉。日式游戏稍微变态一点，用检查点和存档点这种反人类的玩意来存托游戏难度之外，也封杀了随时随地存档的自由。

不过不得不承认，换个角度看，存档点的设置也是游戏节奏把控的手段之一，而且如果你稍加注意就会发现，日式游戏的存档点往往被设置在大小Boss战之前，迷宫必须一口气走完，杂兵必须一口气打完，剧情线索必须集中起来，避免了AFK若干天之后站在迷宫内却怎么也想不起来为啥身处迷宫的窘况。

另一方面，可以随时存档的游戏其实是默许了玩家在游戏剧情高潮时存档退出的行为，而这个行为对于体验故事而言是致命的。当年我在玩《质量效应3》，我的女薛博德为了对抗收割者而四处拉拢势力集合力量，当埃利亚.T.洛克要求我设法让三个佣兵团重新效忠，她就愿意为对抗收割者而出力，接到这个任务时我兴奋不已，前作高傲的黑帮女王沦落于此，加上收割者正在收割地球，安德森率领残部苦苦支撑——在这样的艰难局势下，埃利亚.T.洛克的力量正是我所需要的。从游戏中回过神来却发现已是凌晨两点，存档之后睡去。由于忙碌一周时间之后才得以再次跟随薛博德拯救地球，然而当我读档后发现，我完全不记得埃利亚.T.洛克给过我了三个支线任务，攻略三个佣兵团时也是莫名其妙，当埃利亚.T.洛克成为抵抗收割者的力量之一后完全没有兴奋感可言，匆匆登上诺曼底号前往图岑卡与突锐精英一起阻止塞伯鲁斯引爆炸弹。

故事节奏的把控尤为重要，而章节式发售的游戏最大的优点就是将故事节奏的把控权从玩家手里夺回来，让更专业的游戏编剧来掌控故事的进程。章节式发售游戏《行尸走肉》《与狼同行》等游戏在这一点上做得就不错，一章一个小故事，整个故事由数个小故事串联而成，一章一个阶段，每一阶段都有开端、发展、高潮与结尾，像一个个单元剧。更难得的是在结尾的包袱留的也并不差，勾起玩家好奇心，接下来会发生什么，主角李和小萝莉克莱门的命运如何，犯人究竟是谁？在下集预告的ED中再次吊起玩家的好奇心。

“老板！两毛来根辣条尝尝正宗不！”

当然故事之外，章节式发售游戏传统发售方式的游戏有着一些不弱的优势。在信息闭塞的年代里，玩家们筛选游戏的成本非常高，光凭华丽的包装盒是没法判断游戏质量好坏的，杂志、游戏网站就是当时绝佳的甄别工具。由于评测与评论由人来完成，因而不可能绝对的客观中立，这也衍生出了评分、收黑钱、低分信自己的说法。也就是说，虽然有了参考信息，但这参考信息五花八门，可信度也高低不同，挑选游戏的成本依然高居不下。

章节式发售游戏的优点来了，它极大的降低了选游戏的成本。好不好玩，掏个几美元或是十几美元来个第一章玩玩看，将第一章作为试玩版，适合你口味，等后续章节“买买买”，觉得不好玩，完全可以放弃坑转投——损失也不过几美元和三小时而已，这与动辄20多小时、49.99美元而言的算不上什么。说回来，如今玩家游戏通关率日渐走低，相当一部分玩家不能完整打穿一款游戏，更别说领略一款游戏的全部内容了，这就相当于你买了一个腊汁肉夹馍，把肉馅掏出来吃掉而扔掉了馍，极大的资源浪费。因此，无论对于游戏公司还是玩家而言，这与传统游戏买来吃灰或转卖为二手游戏激化二手游戏、玩家与游戏公司之间矛盾要更划算。

你看，章节式发售优点这么多，如果普及开来，玩家完全不用看杂志瞧









左上 《行尸走肉》将章节式发售游戏推入了玩家视野之内
左下 我对瑞秋充满了好奇，可是初章关于瑞秋只有些许信息
右上 第一章开放不知火舞，第二章开放雅典娜，第三章...泥垢了！
右下 对于剧情淡化的游戏而言章节式发售不可接受，你能容忍初章收割关羽，一月之后二章才能干掉张飞，第三章才能杀死刘备的设定吗？

网站，买来一玩即知深浅，所以我们这些作者、编辑就该失业了。等等，好可怕的脑洞大开，作为利益相关者坚决反对，不过以玩家的身份来说，绝对的大力支持。

人果然就是一个矛盾体啊，屁股决定脑袋，真理也。

“你之蜜糖，他之砒霜”

说书的一张嘴表不了两家的话，话扯到这没完，我们接回来。如果章节式发售市场能够像美剧市场那样成熟，烂游戏会自然被市场和玩家日益成熟的口味驱逐。一款游戏第一章就恶评如潮，后续章节基本不会再出，类似美剧收视率低立刻被砍一样，也给制作方施加压力，迫使其不断拿好故事好游戏出来才有饭吃。不过好坏是相对的，模拟经营游戏对于FPS骨灰级玩家而言就是地狱：“枯燥的回合，磨叽的命令，哪里好玩啦，还是突突突爽歪歪呀！”所以一款游戏有喜欢的必定有讨厌的。没关系，我们还有众筹啊，如果一款好游戏真的是因为太超前使玩家理解困难而恶评如潮，或者小众玩家追捧而被主流玩家所鄙视之类的，那么胎死腹中的后续章节完全可以以众筹的方式接续复活。粉丝贡献力量为复活魔法灌注力量，看着自己喜爱的作品满血复活，也是一种令人欣喜且成就感满满的体验呀。

哪怕是恶意满满的复活一款“真·垃圾游戏”去再次恶心其他玩家也是不错的恶趣味，不是吗？

结语

当然，章节式发售游戏极恶之处也不少，游戏公司可以一章一骗钱，借助发售带来的持续热度还可以贩卖周边骗钱，最后再来一个整合版，是所有章节单价之和，一个游戏拆开卖一遍，合起来又卖一遍，良心大大滴坏了！卡表《生化危机：启示录2》就是这么很（bu）聪（yao）明（lian）的做了，你来打我呀！或者为了埋包袱而埋包袱，剧情越来越扯，崩溃之后另起炉灶再来一遍，真是狡猾狡猾滴——美剧圈里剧情崩了的剧集比比皆是，“Save the cheerleader, save the world”的《HERO》罪大恶极！前车之鉴不可不鉴。

《奇异人生》初章里的瑞秋神秘的身世勾起了我的好奇心，而《生化危机：启示录2》我打完了第一章：

“…克莱尔与莫伊拉抵达了广播塔，屯讯无果后克莱尔爬上塔顶却发现身处孤岛之中，震惊的克莱尔忍不住惊呼：‘神啊，这是究竟哪？’迷雾仍包围着小岛不肯散去——预知后事如何，且听下回分解！”

偶尔被吊一下胃口，也是感觉萌萌哒！

美剧好看，但做成游戏不一定好玩

“打开电视看游戏，打开电脑玩美剧。”

文 | 木然

要说最近有什么值得一提的章节式游戏，脑海中第一反应就是《奇异人生》和《生化危机：启示录2》，前者是SE开发的冒险解密类游戏，后者则是CAPCOM经典的生存恐怖系列续作，两者都采取章节式发售的形式我并不意外，意外的是一个是全部做完像美剧一样按周发而另一个却是边做边发——“启示录2”还没发售FAMI通就通过“特殊渠道”拿到了游戏全版做评测，而《奇异人生》，自2015年1月发布了第一章以后就暂时没有第二章的消息了。对比起来“启示录2”确实更有美剧的感觉，无论在更新频率还是叙事模式上，而《奇异人生》的小清新风格使它看起来更像是一部章节式的文艺电影。

说到这不得不提一下最近比较火的一部美剧《纸牌屋》，虽然该剧的主要内容是美国的政治斗争，但是剧情隐含的各种彩蛋却透露出制作团队和电子游戏之间千丝万缕的联系，首先弗兰克下木总统是个狂热的《使命召唤》粉丝，只要遇到棘手的情况就会选择在Xbox360还是PS3上联机网战大杀特杀释放压力，除此之外他还在第三季里玩起了热门手游《纪念碑谷》，这个彩蛋甚至还对剧情产生了影响。据制作团队的说法，他们当时是主动找上了《纪念碑谷》的开发商要求主动将游戏植入到电视剧里。更令人愉悦的是扮演弗兰克的凯文史派西在拍完第二季后还联手动视暴雪在《使命召唤》系列的最新作“先进战争”里“本色出演”了大反派乔纳森艾恩斯，通过动作捕捉加上以假乱真的CG技术让整个游戏的过场动画提升了不只一个档次。也许了解到这些后你真会觉得，《纸牌屋》真是太酷了。

为什么要说这些？因为《纸牌屋》是游戏圈影响影视圈的经典案例，再精确一点，在美剧中加入游戏元素，不仅让玩家们发自内心地觉得很酷，还在某种意义上加强了电子游戏的社会认同感。至于反过来，当美剧的营销模式，叙事节奏被带入游戏时，结果会不会一样成功？我觉得从最典型的“美剧型游戏”《生化危机：启示录2》上就能窥见一斑。

“启示录2”并不是第一个这么干的游戏，系列前传《生化危机：启示录》已经做出了将美剧元素融入游戏的大胆尝试，而且还很成功——FAMI通对这款前作给出过39分的高分评价（白金殿堂级），玩家们也普遍表示模仿美剧的叙事节奏非常带感，从故事开始到结束，每一个悬念和伏笔的设置都恰到好处，多线并行、故事交错的套路也像极了一部紧张刺激的好莱坞大片，而合适的剪辑与分割又体现了各自故事线的剧情风格。应该说《生化危机：启示录》是一

右 偏剧情向的《生化危机启示录2》还算符合章节式游戏的宗旨
左下 仔细观赏的话，你会发现《纸牌屋》拥有许多游戏的彩蛋
右下 “章节式”游戏《生化危机 启示录2》







部合格的游戏美剧，不考虑其他模式的话，剧情体验占到了50%甚至更多，打完一章以后只会想着“下一章又发生了什么”，环环相扣的线索在真相大白的那一刻给予玩家极大的震撼——我相信不是只有我一个人玩“启示录”时有这种感觉，尤其是结局雷蒙德的华丽转身简直让人大呼影帝。这款作品的成功也告诉我们：美剧游戏，首先得有一个好剧本。

那么“启示录2”做到了吗？我只能说，试图追赶，但能力有限。首先当CAPCOM搬出巴瑞、克莱尔还有威斯克的时候我就闻到了一股熟悉的冷饭味。两条故事线因为高度重复的场景和线索并不能带起一个好的节奏，编剧留给玩家的问题更多是“到底发生了什么”而非“究竟为何会发生”，剧情就像被布盖住的汽车一样一点一点被揭开——问题是从外型上来看我们都知道那是辆车啊。少了这种串联线索独立发现的乐趣，剧本的深度一下子就降低了许多。尽管排除渣一样的优化，CAPCOM在游戏性上做出了很大改进，“启示录2”更好玩了，相应的代价却是，剧本质量的整体下滑。

如果说这一代的剧情有什么出彩的地方，那只能说女威斯克的双重人格设定还算不错。作为游戏的大反派，女威斯克的计划也很有深度：抓一群人做实验，然后挑其中对病毒适应力最强的“转生”到她（他？它？）身上，小萝莉就中枪了，但实验的一个关键步骤出了差错，根据原计划，女威斯克需要自杀才能把自己的意识转移到小萝莉身上，但她事先给自己注射了“衔尾蛇”病毒，结果没能死成，反而导致世上出现了两个女威斯克——它们分别是小萝莉的里人格以及被“衔尾蛇”复生却丑得跟双面人有得一拼的女威斯克本体。于是整个巴瑞篇就变成了女威斯克仇恨小萝莉顺便报复社会的年度撕逼大战。

你觉得这个设定好吗？好啊，游戏中后期给出了很多关于小萝莉体内还有另一个威斯克的暗示，制作组甚至还特意制作了一个Bad Ending展示了小萝莉黑化秒杀女威斯克本体的震撼场面。但仔细想想，这情景似曾相识啊，《生化危机6》里的真假艾达王也不是这个节奏吗？敢情编剧实在没别的梗可玩了，把“生6”的剧情改改又拿出来欺骗玩家的智商了。归根结底，“启示录2”的剧本诚意有够，新意不足，照这个情况，CAPCOM给它定价每章6美元完全版也不过25美元也算是某种程度上的自知之明吧。

好了，对“启示录2”的批判就到这里，作为玩家，当初25美元全价入正也是看中了“启示录”系列在剧情上的口碑，我得说，尽管结果让我失望了，但这种章节式的游戏还是深得我心，一来比较便宜，二来这种发行方式确实比传统游戏来得更有新鲜感。不过也希望这些厂商多学学《纸牌屋》的制作方Netflix，人家都是拍完一季一口气全部放到网上，看得别提有多过瘾了，吊胃口这种事只适合那些数不到3的家伙，劝你们还是勤勤恳恳把游戏做完再放，免得被人吐槽只会骗钱。



Joker的留言板

阳春三月，风和日丽，各位开学的开学，上班的上班，是不是已经摆脱假期病，进入各自工作与学习的节奏了呢？

1 本次的留言板我们第一个主题就设在“春”，大家一起来晒晒你待的地方春天的美景吧，北京正在快步进入温暖的日子，满街大白腿应该不远了。

2 近期强档推荐的游戏是《奥利和黑暗森林》，精致的画面和超强的动作难度相得益彰，冲击力十足的画面，对于机器的配置要求却不高，值得一赞。同时这款游戏内置简体中文版，对国内玩家更显诚意呦。

3 最近的手机游戏主要还是在玩《三国志转珠大战》，虽然是一款比较“氪金向”的日式转珠卡牌手游，不过其兵种搭配下的策略性还是挺高的，同时国内厂商也能参与其中，推出了大量的原创武将，也算是手游圈的一大进步，喜欢三国和转珠的朋友可以试试呦。

4 好了再来说说你们吧，你们最近在玩什么游戏啊？有没有什么游戏过不去了需要我这个智将来帮你们解答呢？

5 推荐点好游戏来同欢乐吧，我还是比较相信大家的品味哒～



孤胆小海怪：高考还有八十天，我已经对GTA5迫不及待了~\(≥▽≤)/~

Joker：好好学习啊少年，考得好了玩什么都有心情啊。

zyddante：1.“奥利”这款游戏最近也是经常听说，手残党表示只能旁观，看过不少网友的直播，真心赞。

2.最近在玩《三位一体》，倒是希望能够有不错的RPG游戏推荐呢。

自由呐喊AM：《三位一体》真的很棒，反反复复玩了好几次，每次都能找到不同的通关方法。

xm1014m82a1：自从《PayDay2》的转生系统更新后，和几个基友就一直打了鸡血似的没日没夜不停刷等级转生，现在新鲜感没了几个基友都说了等“GTA5”出了就准备弃坑了。

“战地3”也准备AFK了，几个朋友都转去其他游戏了，外挂满天飞，小学生遍地都是，曾经多人游戏的王者落到今天这般地步也真是不忍直视，“战地硬仗”看着还不错，如果有打折会考虑去买。

《泰坦陨落》季票免费赠送我表示呵呵，EA吹破牛皮的游戏现在成这吊样，想当初我同学本体加季票花了400多。

一直觉得一月底发布的《消逝的光芒》是很良心的游戏，三月刊似乎没有评测？之前给大软投了稿被退回不符合要求，期待看到某位大神写的评测～

Joker：你也可以根据编辑的意见继续修改嘛，写稿件这事是可以锻炼的。

云海的守望者：南京的表示对春没有任何印象，这几天暴雨如注让在下有了“现在还是冬天”的感觉……3月份转战“血源”，已经做好被怪打得不要不要的准备了**【捂脸】**

Joker：好希望北京下几场大雨……

1st小剑：春天啊，我家这边春天经常刮风，刮大风，然后卷起沙尘，漫天黄土。等风刮的差不多了，夏天就来了……

Joker：也是惨……

影之手里剑：春……我老婆最近回来了，这算吧？“奥利”我记得这是个用手游引擎做的游戏？手游不怎么玩呢。我最近在玩的游戏除了《高达破坏者2》就是“357帝国”了。推荐的？我听说“暗黑3”的国服开了？

Joker：好吧，你这也算是一种春意盎然……

飞落雨：我们这里快成夏天了……游戏也是一直在玩《使命召唤OL》还有《战争之人》，手机游戏的话“舰n”和《啪啪三国》（AFK了一年后回去重新玩了……）目前准备高考不敢玩新游戏真是无奈……推荐游戏的话，呐，《战争之人》（MOW）如何？

Joker：《战争之人》的评价似乎不错，不过我个人对FPS类游戏不太擅长啊，之前我也玩过一段时间的《啪啪三国》，游戏不错，要是战斗能手动就好了，就像《三国志大战》那样。

动感新时代好看：最近在PSP上玩《漆黑的魅影 5.0》。



微信



微博



网站



以撒的结合 重生



奥利和黑暗森林

多弗朗明哥whx：能不能出一个动漫改编游戏专题呢？

Joker：我把你的反馈提给isBlue君去。

梦有灬终逝：1.我们这里好冷啊一件短袖外面一件卫衣受不了

2.坐等GTA5。

3.手游？为什么我又想玩酷跑了……

4.想玩一些像素风的冒险游戏。

5.Risk of Rain很不错。

a921917508：1.春天么，阴天尘土雾霾，不过这个学期只有两次考试，我们的老古板学校还要开艺术节，也算是一种春天了吧。

2.《奥利和黑暗森林》正打算下一个。

3.手游的话最近在玩《十万个冷笑话》觉得还不错。

4.PC上在玩《以撒的结合A：重生》，《地狱边境》移植到了安卓平台上强烈推荐。

5.《三位一体3》据说要出了，好期待(∩_∩)，推荐2D像素沙盒游戏《泰拉瑞亚》《星界边境》《雨中冒险》《像素海盗》等等，还有一个叫《彼得兔的庄园》的手游，画面很不错，就是第一次进入貌似要挂VPN。

Joker：推荐了好多，有空了一定都试试。

天文415地理LMX：在福州上学，第一次感受到了南方的“春天”，上星期30度，这星期才十几度-_-||

游戏的话，最近和朋友玩Warframe，陷入刷刷刷无法自拔，导致好久没玩单机╮(╯▽╰)╭

“奥莉”听到好多次，现在才知道是动作游戏，准备试试。

Joker：Warframe要开国服喽，游戏素质我感觉不错，就是不知道国内能不能火啊。

暗夜妩媚殇情：《奥利和黑暗森林》真的是超级精致细腻的游戏啊，配得上艺术品的称号！最近正在台服玩“暗黑3”因为国服开测所以产生好大兴趣就去买了台服，感觉已经停不下来了！

虚无之曜：终于把《零之轨迹》《碧之轨迹》玩通关了，有点小感慨……还剩几天就高考了，应该没空玩了吧

Joker：黎明前的黑暗啊

碎渣渣渣渣：完完全全的穷逼来报道，PS4什么都完全就是梦，考试英语考砸了，星期天还要补课……家里的破480什么都没法玩，大型单机游戏什么的完全带不动，《孤岛惊魂4》打开后差点把我卡死……

Joker：要相信，面包总是会有的！

逍灵亦夕：1、之前一直在玩企鹅的手游《仙剑奇侠传》，发现人玩着玩着和机器一样，索性昨天就直接删了。

2、我也没什么好推荐的，工作忙游戏都不怎么玩，不过现在闲暇时间学习PS，同时打算今年省吃俭用买个单反，但是对单反摄影什么都不懂，不知道版主有没有好的建议或者网站之类的，让我这初学者少走些弯路！！！

魔之左手：如果不是专业用户和发烧友，建议看一看数码网站的评测，千万别看蜂鸟一类摄影网的评测和介绍，会中毒的，最好可以先用一用其他的相机，对自己的需求有所了解，例如我买单反时确定更偏向记录而非创作，镜头更偏向于广角端便于拍样品和发布会场，而且也因为应用场景的需求必须要求旋转的液晶屏，等等等等啦。

名字什么重要嘛：1.春天海边风好大啊好大啊= =，期待马上比基尼到来的日子！

2.“奥利”最近在和一个妹子一起玩，她过不去的地方然后我去玩给她解答。

3.手游最近在玩《炉石传说》《魔女之家》《进化之地》，等等好像都是PC移植……

4.最近玩“远哭3”，又快被我玩成纯潜入了，如何将我带进突突突的节奏=。=，“老滚5”的话根本开始就停不下来怎么办=。=《恶灵附体》和《逃生》吓得玩不下去了怎么办O__O"


三位一体

……再就是炉石牌组组不起来大王送我40包可好！

5.推荐“奥利”以及五月份上市的“魔能2”，还有《奇异人生》也相当赞，剧情和音乐非常棒，至于游戏性，这不是个治疗选择困难症的美剧AVG嘛。

zxx646132855：

1. 北京的春天你懂的，有水就绿，没水就直接到夏天，我们学校还没浇水，所以还是枯黄一片。

3. 《三国志转珠大战》还在测试版的时候我就玩了，没有各种颜色高级武将打不出伤害，很多活动图都玩不了，只能老老实实的刷那漫长的剧情，除了玩法外没啥创意了，没有吸引我想把它玩好的东西，拿到联动码后就删了。

4. 现在在玩《看门狗》，经常要摆脱警车，可那警车如疯狗穷追不舍，想逃走太难了，而且经常刚逃走又被网络给扫出来了，直升机一出更没法逃了，为了做合约人任务我还特地点出了驾车技能，求高招！

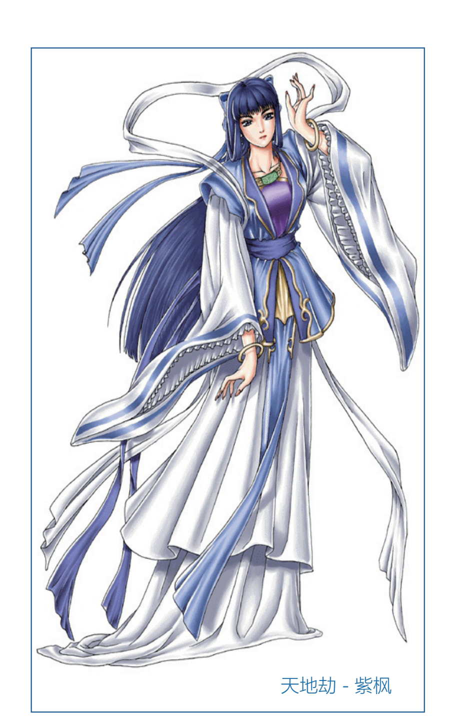
5. 《迈阿密热线2》和一代相比进步不是很大，但又是一个继续杀杀杀的游戏。《风暴英雄》的节奏适应后感受到了暴雪的品质，而且内测期间消费送彩虹小马哦，听说现在的坐骑以后会绝版。



GTAV

【杂谈】那些国产RPG中主角使用的奇奇怪怪的武器

文丨zkkPaL


天地劫 - 紫枫

在这里简单搜集了一下国产RPG中，比较特殊的武器，哪一个最奇葩，哪一个你最喜欢？快看看感受一下吧~

这里提一下，所列的武器是指该角色使用该类武器，而不是具体的武器样式（例如电线杆、棒棒糖、刀叉什么的），因为当作娱乐彩蛋的奇奇怪怪的武器真心不足为奇。

索带

代表人物：《天地劫》紫枫

虽然早就产生了“混天绫”这种武器，但是游戏中使用“索带”类武器的角色仍不多见。

伞

代表人物：《仙剑奇侠传二》李忆如

说实话，这个武器配合这个角色的身高，太适合卖萌了。顺带一提，我想铃铛肯定也很适合当武器……

锥

代表人物：《仙剑奇侠传二》苏媚

这是一个非常好理解的武器，但是却在游戏中比较少见，而与之类似的手里剑、手刃等武器则较多出现。

环

代表人物：《天之痕 》于小雪

混天绫、乾坤圈，环也是很早被当作武器的，不过很多人好像对此不是很了解，例如仙五的小蛮人设，很多人就在喷那个“呼啦圈”，他们一定不知道在十年前的《天之痕》里……

木甲、机兽

代表人物：《苍之涛》-车芸、《仙剑奇侠传六》-居十方

苍之涛中，官方标注车芸的武器是木甲，其实游戏中装备的武器是木甲的双刃。至于仙六会如何配置还不得而知。不过值得一提的是，这俩人很配……他们的机甲也很配……

八卦飞盘

代表人物：《仙剑奇侠传三外传》南宫煌



我们见到的飞盘通常是被当作一项运动的道具来使用，但由于其与回力镖、飞轮很相似，也很容易把它联想到武器上面，不过实际这么做的游戏倒不多。

肉（食物）

代表人物：《幻想三国志二》蜜儿

这个武器我还能说什么……我列一下幻想三国志二关于此的武器列表吧，你们感受一下……

181.五香鸡腿182.灵气五香鸡腿183.三熏牛腿184.灵气三熏牛腿185.涎不止牛腿

186.天香鸡肉棒187.灵气天香鸡188.活转鸡肉串189.灵气鸡肉串190.百味猪蹄膀

191.灵气百味猪蹄192.千饕猪腿肉193.息肉194.灵气息肉195.仙馐196.灵气仙馐

197.八味羊肉串198.羊肉百八味199.灵气百八羊肉200.味香千里201.灵气味香千里

202.天仙蟠桃203.灵气蟠桃204.玄母仙桃205.万众饥206.灵气万众饥207.九龙天涎串

208.灵气九龙串209.四海百馐烧210.UJ七里香肉串

旗帜

代表人物：《幻想三国志三》张婕

旗子是战场中常用的道具，但是用来当武器的几乎没有。

箜篌

代表人物：《仙剑奇侠传四》柳梦璃

除了已经烂大街的琴与笛之外，极具中国特色的武器，而且跟主角本身的性格配合也非常好。

蹴鞠

代表人物：《幻想三国志四》琴瑚

嗯……大家也把这玩意叫气球~

羽毛

代表人物：《云之遥》多鹏

这货本身就是只鸟……

宿玉、珠子、魂玉

代表人物：《幽城幻剑录》慕容璇玑、《云之遥》小黄龙、《穹之扉》沐月

都是类珠子形的武器，往往带有一些魔幻色彩。


仙剑奇侠传三外传 - 南宫煌



仙剑奇侠传六 - 居十方



幻想三国志二 - 蜜儿

毛笔

代表人物：《幻想三国志四》楼澈、《仙剑奇侠传五前传》夏侯瑾轩

最能展现中国风的武器了，一招一式都是水墨。

轮刃

代表人物：《仙剑奇侠传五前传》凌波

也是一个非常符合人物气质的武器。

蛛丝

代表人物：《仙剑奇侠传五前传》结萝

武器轻柔中带着狠毒。

魔印

代表人物：《仙剑奇侠传五前传》厉岩

在游戏出来前，很多人根据上一代作品以及人设图猜测厉岩的武器可能是臂铠、手刃等……然而。不过这也有些和结萝的武器相对应。

拉凯

代表人物：《轩辕剑六》迦蓝多

“拉凯”，是一种象征力量和关爱的绳结，对身毒国人来说，拉凯的意义非同一般：传说，古印度时的众神之王因陀罗为将恶魔彻底封印，与之进行了长达12年的苦战，却一直无法获得胜利。在战况陷入僵局之时，因陀罗的妻子站了出来，并在他的手腕上系一条彩线当作护身符。而后因陀罗再上战场时，便立刻大显神威将恶魔击溃后封印。后来人们就把这胜利的一天叫做“拉克沙·班丹”，把这条绳结名为“拉凯”，以纪念这条线绳所显示出的神威。

念剑

代表人物：《仙剑奇侠传六》越祈

这就是人剑合一的节奏？

灵灯

代表人物：《仙剑奇侠传六》明绣

灯灯灯灯灯~

最后来科普几个名词。

杵

代表人物：《天之痕》张烈

杵（chǔ）是棒的一种，因其两端粗，中间细，故此得名。

钺

代表人物：《穹之扉》子巧

钺（yuè）作为中国古代兵器。其形制似斧，以砍劈为主。《说文解字》曰：“大者称钺，小者称斧。”两者区别在于斧刃较钺为窄，钺刃较宽大，呈弧形，似新月。《十八般武艺全书》载：钺头较斧大之三分，钺杆比斧杆约长50厘米。

篪、巴乌

代表人物：

《轩辕剑六》瑚月、《古剑奇谭二》阿阮

篪（chí），古代一种用竹管制成像笛子一样的乐器，有八孔。

巴乌，簧管乐器，也叫“把乌”，流行于云南彝、苗、哈尼等民族中。

2015年3月硬件关注排行榜

评分数据及排行取自微博、贴吧、论坛和微信投票



新一代游戏主机

（PS4、XBox One）

得票率 11.23%



经过一番波折，国行版PS4终于正式发货了，相信在这个时刻，很多预订了国行版本PS4的玩家已经开始玩起那些心仪已久的游戏了，虽然小编我还是只能玩PS3（还是厚版的），不过想一想现在两款主机已经有了属于我们自己的版本，还真有点小激动呢。P

Windows 10产品

得票率 8.00%





真没有想到Windows 10一发布就连续成为榜上的亚军，大家是为什么选它呢？因为通用性？游戏能力？还是对Windows 8太失望了？可以在微博、贴吧或者后院论坛和我们交流哦。P

3 游戏型高性能笔记本

得票率 6.76%



笔记本的游戏性能在我们近期的横评中已经得到了证实，其实对很多中端游戏玩家、网游玩家来说，采用笔记本比购买台式机更加实用。P

4 NVIDIA 9系列显卡



得票率 6.67%

随着GTX 960的推出，NVIDIA 9系列显卡布局基本完整（TITAN系列？小编选择了无视），不过由于缺乏对手，它们价格都显得不太实在，也许这就是我们榜单中AMD显卡期待度走高的原因吧。P



固态硬盘SSD

得票率 5.93%

大幅提升使用体验，老电脑升级的最佳选择——固态硬盘，毫无疑问还是非常受关注的产品之一，在最新产品纷纷达到SATA 3接口极限后，下一代SSD接口之争也许将很快浮上水面。P



高性能台式机

得票率 5.43%



第五代智能酷睿处理器

得票率 5.20%



头戴式显示器

得票率 4.97%



新一代iPhone

得票率 4.78%

新一代AMD显卡

得票率 4.68%

大众软件

2015年第4期 总第477期

主管单位
广西出版传媒集团有限公司

主办单位
广西金海湾电子音像出版社有限公司

编辑出版
广西电脑游戏新干线编辑部
社长 施伟文 **总编** 滕耀胜 **执行总编** 韦松林

编辑部
杨立（主任） 陈子赟（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 韩大治 吴昊 郑戣
赵博 张申智 王焱
专栏记者 马骥 林选 庞瑞锦
本期责编 吴昊

市场部
范锴 罗玄 韩沂杏

广告部
李怀颖 朱佳洁
电话 010-88118588-801

发行部
韩灵合
电话 010-88118588-601
传真 010-68686261

联系我们
电话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱 邮编 100040

平面设计 汤瑛 张子祚
印刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
邮发代号 48-154
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
授权淘宝店 http://shop106209616.taobao.com
电话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 2015年4月5日
零售价 人民币 12.00元



本月编辑部出了一件大事。

别想多了，其实是编辑部终于搬家了。新办公室是《大众软件》历史上的第七个家，办公区大了许多，终于有了专属的会议室，至少在开会的时候终于不用席地而坐啦，我在走来走去的时候也终于不用在体积比较大的同事和墙之间闪转腾挪了（避开魔之左手带有杀气的眼神）。只是编辑们所在的二层办公区的层高有一点短小精悍，身材较高的同事们总有一种脑袋随时会开花的危险错觉。

新办公地点的网络也有了长足的进步，视频部的王导不再因为视频传了一半就断线而大发雷霆，直播组也不用再忍受渣画质上传，可以给观众们带来高清直播了。但你知道最重要的是什么吗？杂志出片的时候终于可以顺畅无阻碍的送交印刷厂了啊！

唯一的麻烦在于，新办公室的装修刚刚完成不久，还需要一段时间来散味，于是上下两层的窗户一直大开，在乍暖还寒的3月北京，坐在办公室里实在不是什么舒适的体验，好在现在的装修材料健康环保了许多，很快就可以正常工作了。

“反正散味的那一周我在杭州出差，谢谢你们帮我做人肉活性炭啊。”挖老鼠抠着鼻孔说。据说那之后再也没有人见过他。

言归正传的是，《大众软件》的各个项目仍然都在紧密的进行当中，我们的App、电子杂志以及微信公众平台的更新与改进也都将有条不紊地进行下去，如果各位读者老爷对杂志、App、网站等等平台的更新有任何建议与想法，欢迎来到后院（http://www.daruan.com/forum.php）与编辑们畅所欲言。

挖老鼠的逗猫棒
digmouse@popsoft.com


扫描二维码
关注大众软件微信公众平台


扫描二维码
下载大众软件App“游戏联播”



2020，岂止未来！

第四届全球移动游戏大会

Global Mobile Game Congress 2015

2015年4月23日–25日 · 北京国家会议中心

CHINA NATIONAL CONVENTION CENTER · 4.23-25.2015

全球新游体验馆

Connectables & Gaming进化 · 变革

VIP欢迎晚宴　Gaming Next游戏 · 次世代

Global Domination合纵 · 全球化

G50全球移动游戏闭门峰会　开发者训练营

Game Theories & Strategies伐谋 · 韬略

《2015全球移动游戏产业白皮书》　开发者日

独立客户专场　独立游戏开发者大赛

We want you! 现场竞聘真人秀

“The Game Never Stops” After Party

联众杯德州扑克友谊赛


全球移动游戏大会


官方媒体游戏之音

赞助、商务合作请联系：

北京总部：Sunny　Mobile: 13522977758
西南区：Bingo　Mobile: 13980934452
华南区：Vince　Mobile: 18520876508
华东区：Relen　Mobile: 13916853641
国际部：Maxim　Mobile: 15201222627

媒体、市场合作请联系：
Shina　Mobile: 13552062626

CEO俱乐部会员加入请联系：
Amanda　Mobile: 13810818200

大会报名地址：http://gmgc2015.eventdove.com/